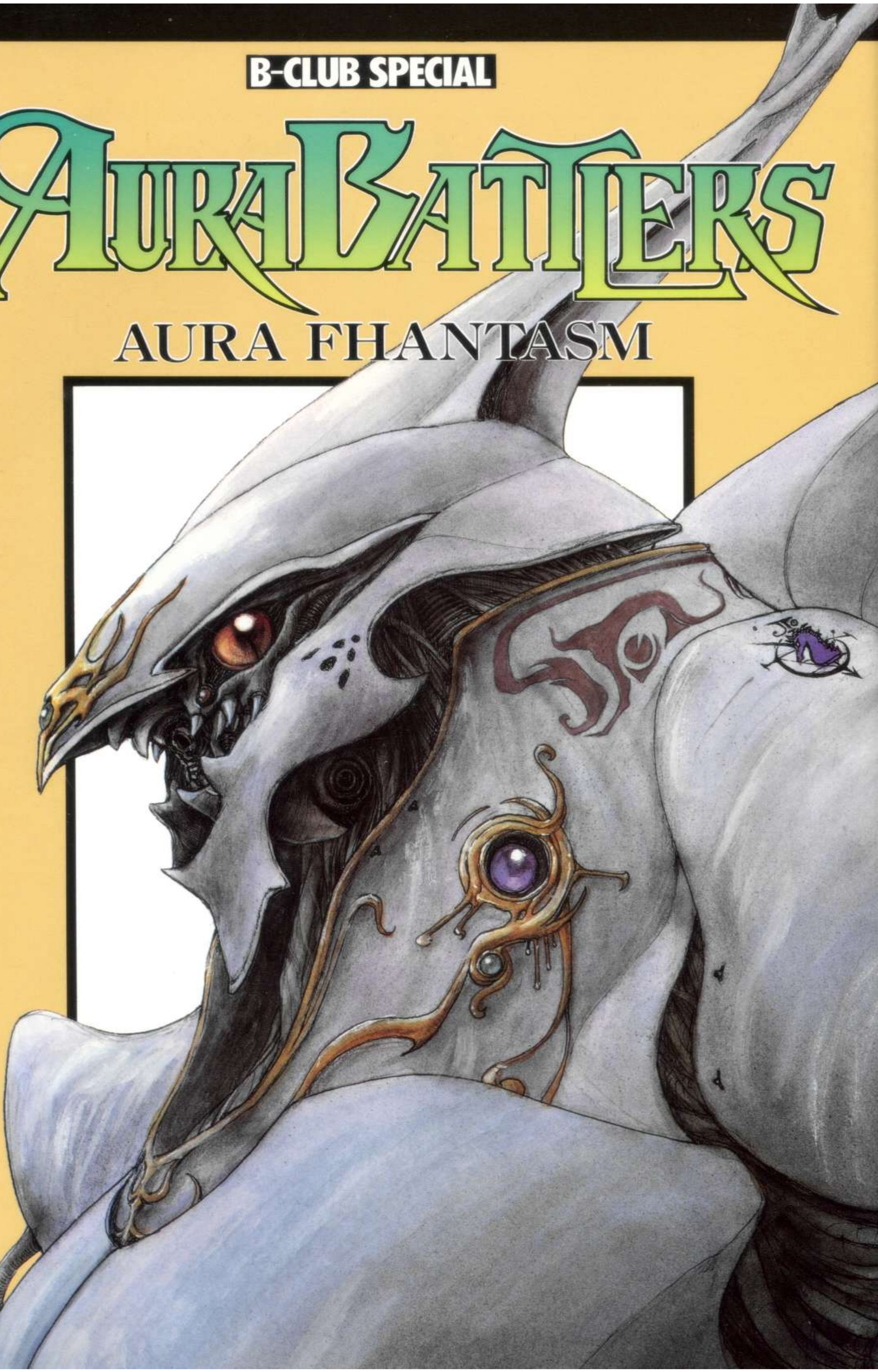
B-CLUB SPECIAL

AURA BATTLERS

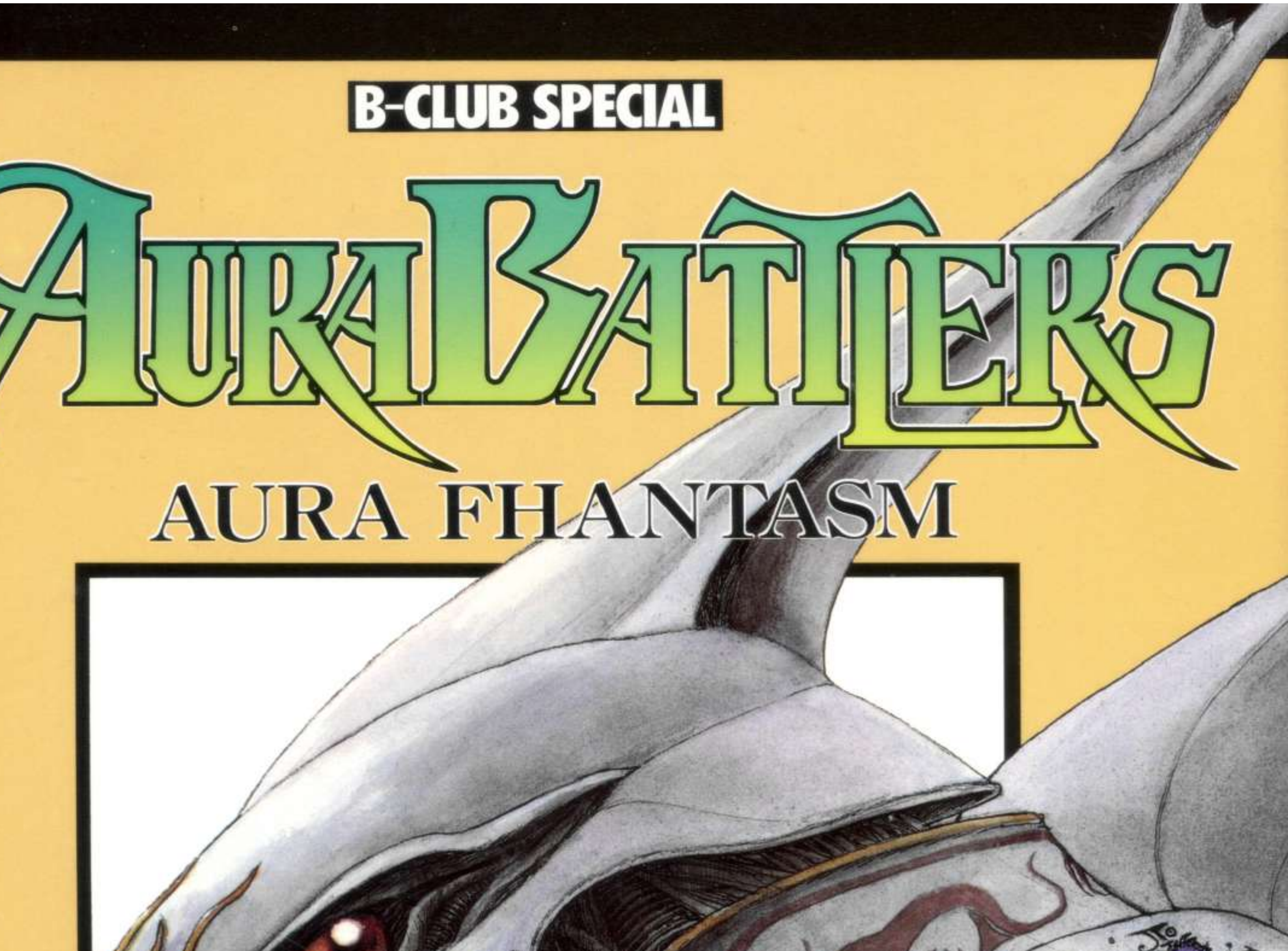
AURA FHANTASM



B-CLUB SPECIAL

AURA BATTLERS

AURA FHANTASM



あれから数年……天地を揺がす巨人騎士(オーラバトラー)の伝説が今再び!!

TVシリーズ『聖戦士ダンバイン』に始まり、現在B-CLUB本誌で大好評連載中の『AURA FHANTASM』にいたるオーラバトラー。
その魅力を設定資料、モデル、イラストレーションをもとに徹底解説!!



オーラバトラー

第一章

出渕　裕の世界

オーラファンタズム



本誌に大好評連載中の「AURA FHANTASM」。出渕裕氏の手により今もなお進化を続けるオーラバトラー。この章では、本誌掲載分に加筆修正と新たな描きおこしを加え、出渕氏の世界を展開してみる。

B-CLUB SPECIAL

オーラバトラー

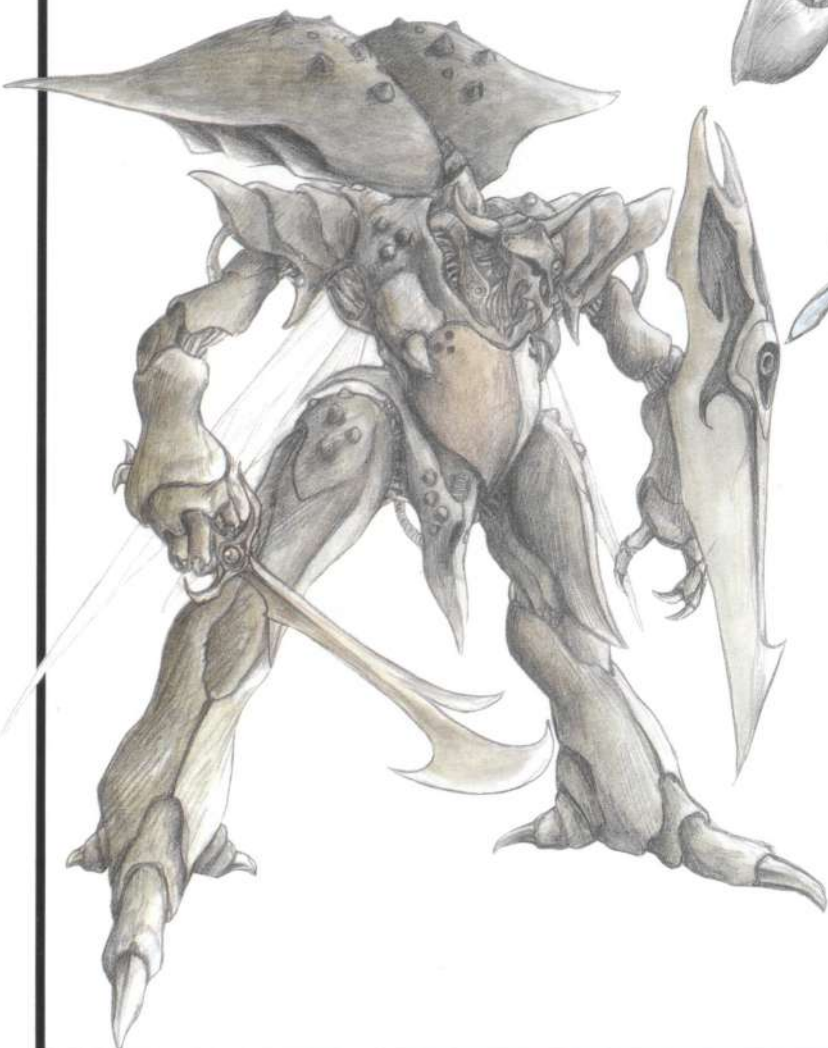
オーラファンタズム



LENHAUN·SHEE



　ルフト家の攻撃によって散々になったギブン家の職工や技術者が、反ルフトの旗のもとで秘かに製作したのがこのラナウン＝シーであるとされているが、確実なところは不明である。ラナウン＝シーとはダーナ＝オシーの語源となった妖精の名で、このオーラバトラーはダーナの欠点をカバーし、より完璧な形に近づいているため、この名が冠されることになったといわれている。



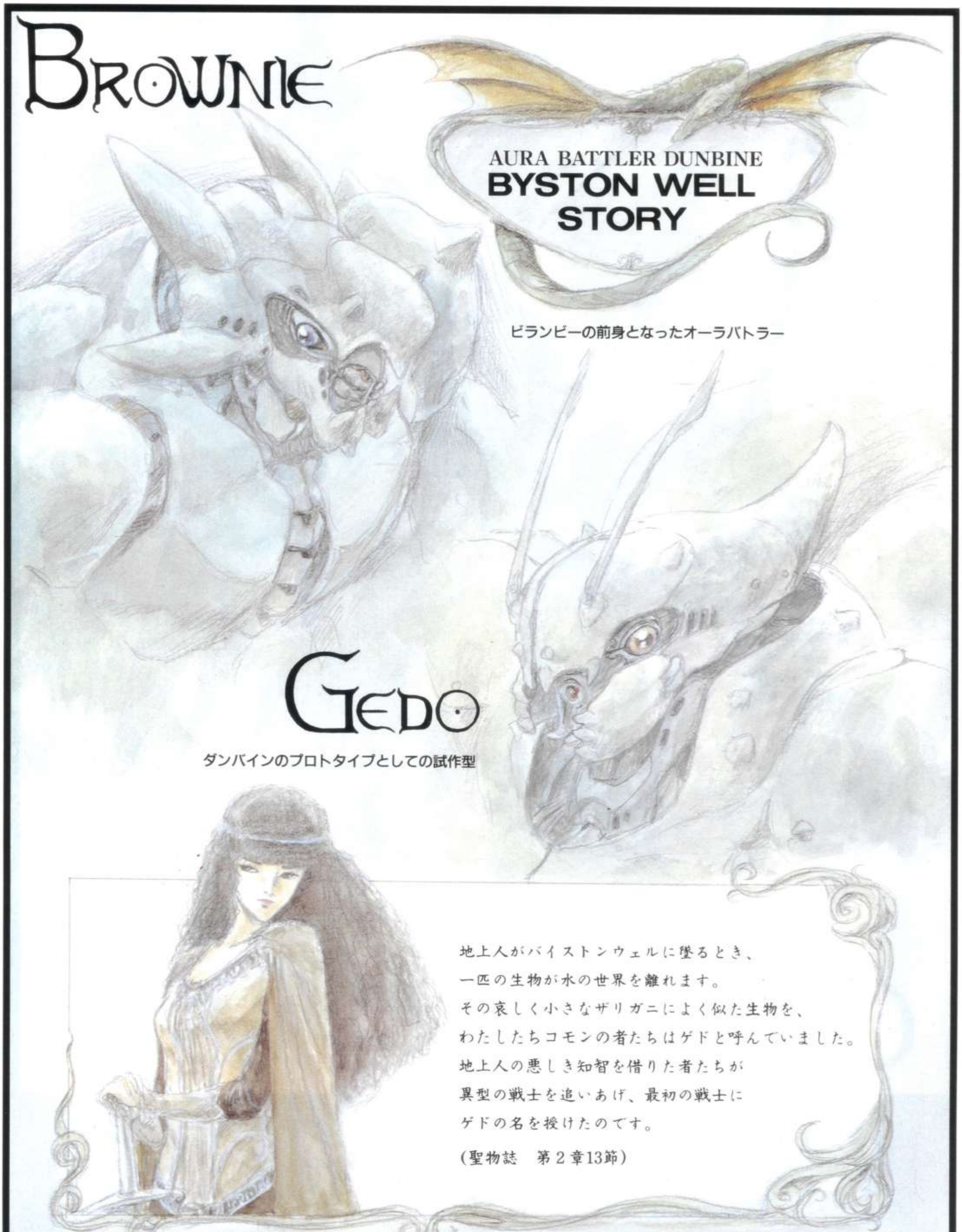
GARTA

　ラウの国で開発されたオーラバトラー、ボゾンをベースに、戦闘用としてではなくおもに観賞用の置物として作られたのがこのガータである。従来のボゾンよりも装飾が増え、いわゆる権力の像徴として領主たちや騎士団の団長クラスの者が自分の屋敷、または城にかざっていたといわれている。



アの国で一般兵士用として数多く生産されているオーラバトラー、ドラムロ。このガドラムはドラムロの強化型(カスタム・メイド)ともいえるオーラバトラーである。通常、ドラムロの装甲は強獣ガッダーの甲羅を加工して使用されるが、このガドラムはガッダーよりも硬度の高い強獣グラバスの甲羅を使用している。グラバスの甲羅は硬いがゆえに加工しずらいが、無加工のままでもドラムロの装甲の三倍の強度を持っている。

無骨で硬い装甲、鋭利で力強い爪、大きな翼を持つガドラムは、ドラムロ四騎分に匹敵する能力を持つと言われている。



BROWNIE

AURA BATTLER DUNBINE
BYSTON WELL STORY

ビランビーの前身となったオーラバトラー

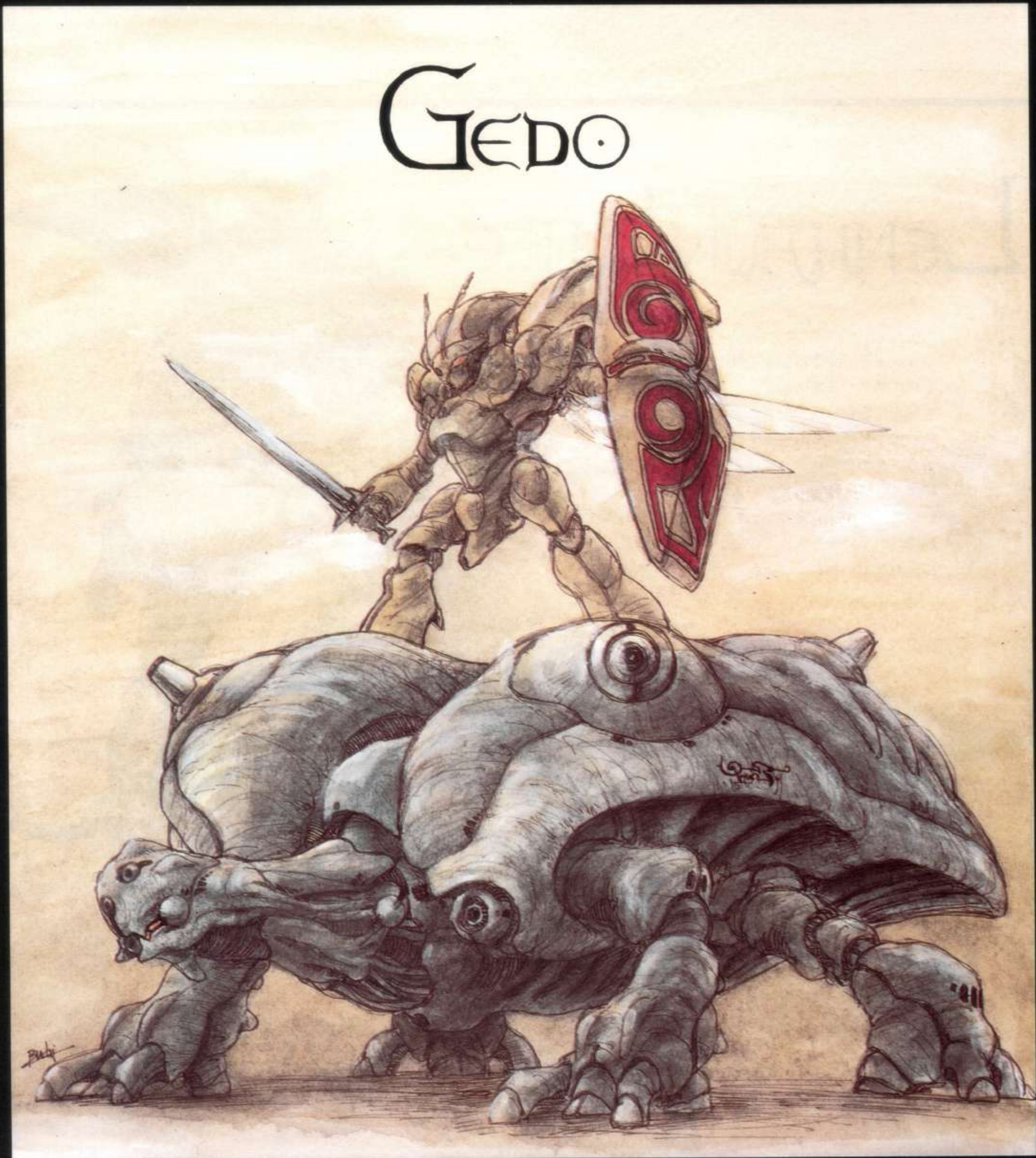
GEDO

ダンバインのプロトタイプとしての試作型

地上人がバイストンウェルに墜るとき、
一匹の生物が水の世界を離れます。
その哀しく小さなザリガニによく似た生物を、
わたしたちコモンの者たちはゲドと呼んでいました。
地上人の悪しき知智を借りた者たちが
異型の戦士を追いあげ、最初の戦士に
ゲドの名を授けたのです。

(聖物誌　第２章13節)

FHANTASM



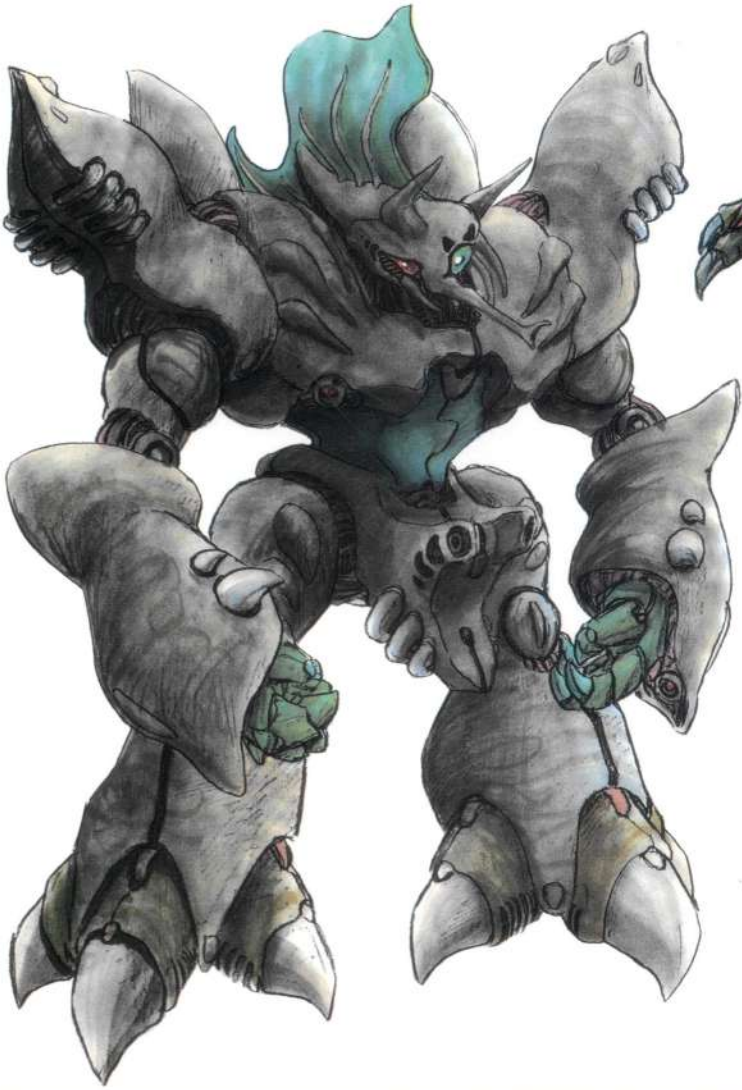
バイストンウェルで最初に誕生したオーラバトラー、それがこのゲドである。当初ゲドはオーラボムの支援用として開発され、それがゆえにフレイ・ボムなどの火器は携帯しておらず、武器は剣のみだった。ゲドはこの後にダンバインを初めとする高機動型オーラバトラーのもととなった重要なオーラバトラーである。

ゲドが乗っている機械は多足兵騎の「大ガメ戦車」というもので、多足歩行型のオーラマシンである。（この多足兵騎については第三章で記述）

BROWNIE-II



　ビランビー型の基本となったブラウニーの改良発展型。元来、ブラウニーは白兵（主に防戦）を主眼に開発されたものだったが、このブラウニーIIはビランビーの強化型ともいえるもので、後にビアレスを産む大きな要因となったビランビーとビアレスの中間に位置するオーラバトラーである。



MASARUG

　ドラムロの後継機として開発されたオーラバトラーだったが、ダンバイン型の思わぬ性能に気をよくしたドレイクにより、ダンバインの強化型ともいえるビランビー型が次期量産型に選ばれ、試作機が3騎作られるにとどまることとなった。

FHANTASM

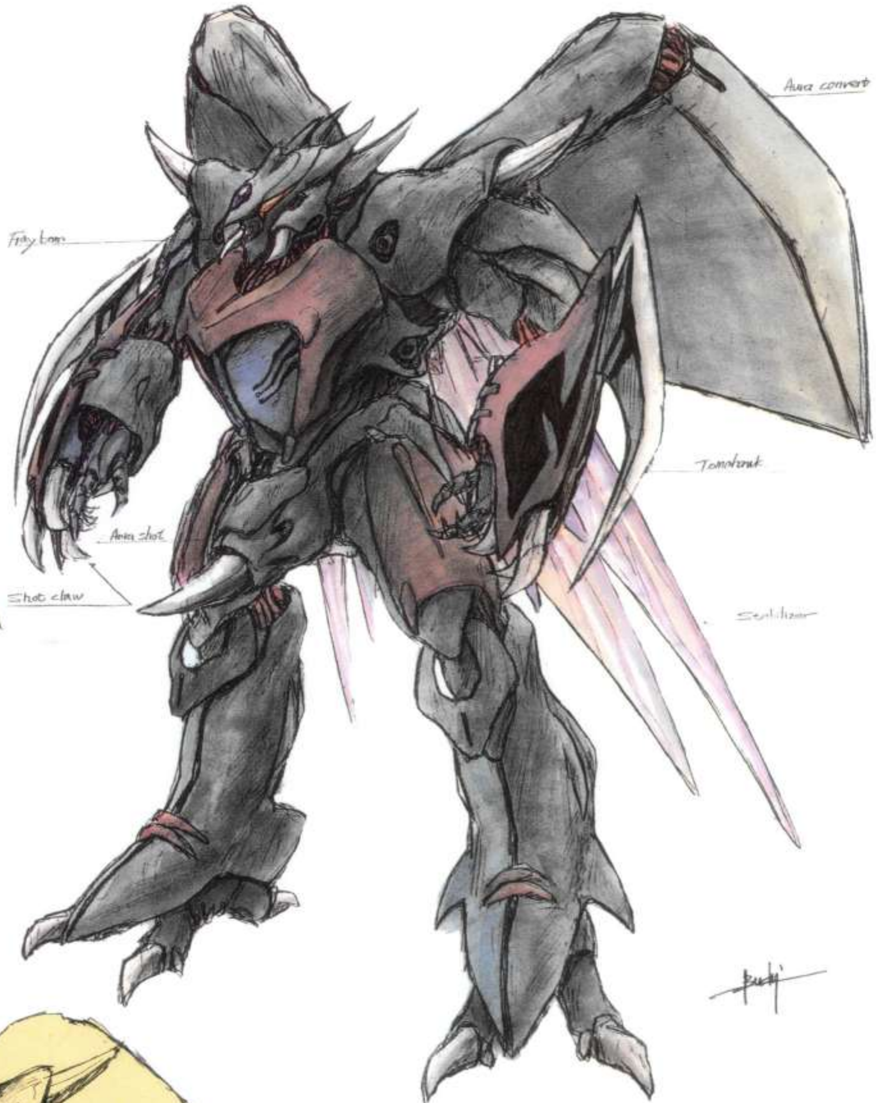


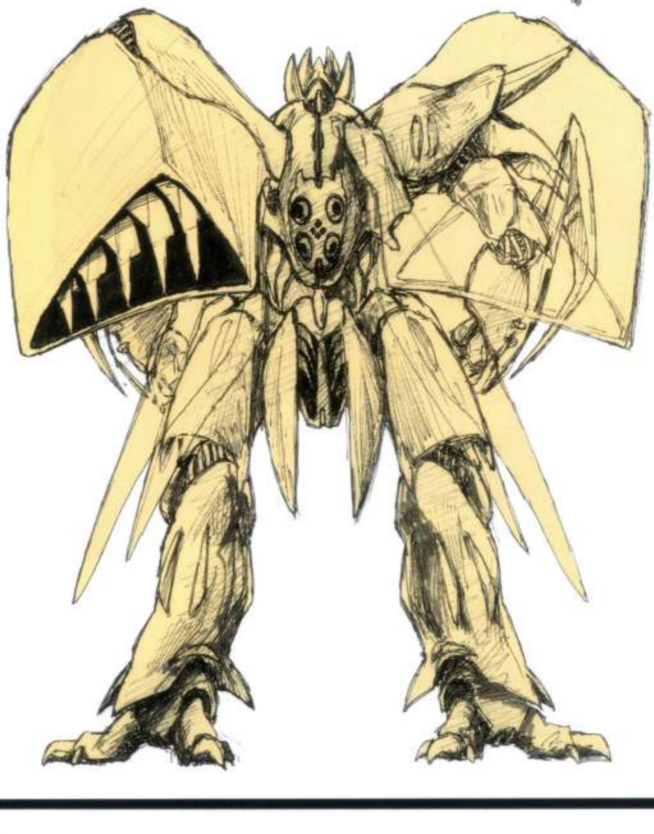
新型のオーラ増幅器を搭載し、ダンバイン型の強化型として量産体制にもちこまれたオーラバトラービランビー。そのビランビーのスペシャルタイプともいうべきものがこの強化試作型Ｓ・ビランビー、ギトールである。

これはある騎士の特注により、技術者の趣味でビランビーの試作一号機を改造して作られたものともいわれている。外形は一般ビランビーより生体的で、騎士とのバイオリズムの調整も優れていた。

AURA





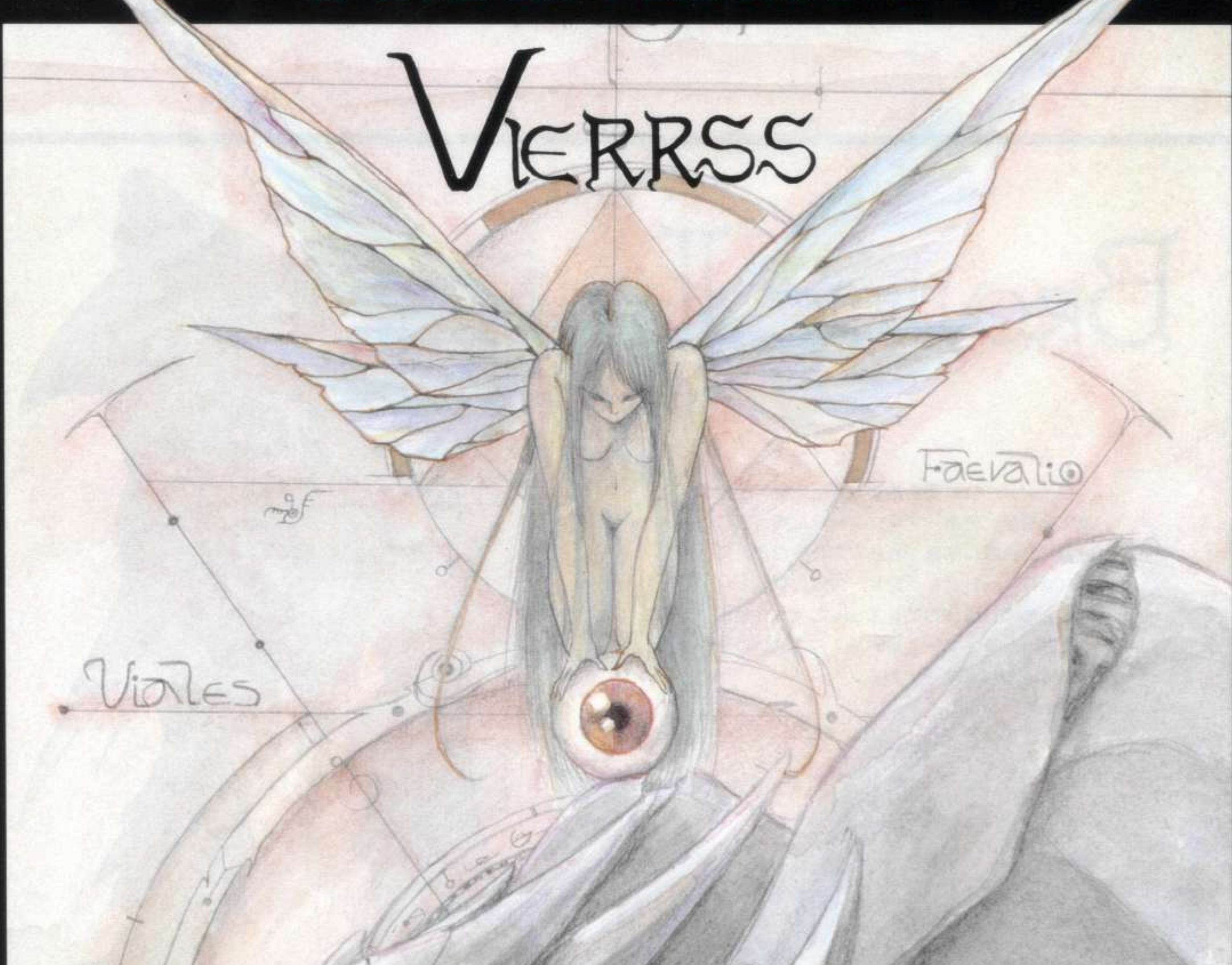


VERRSS

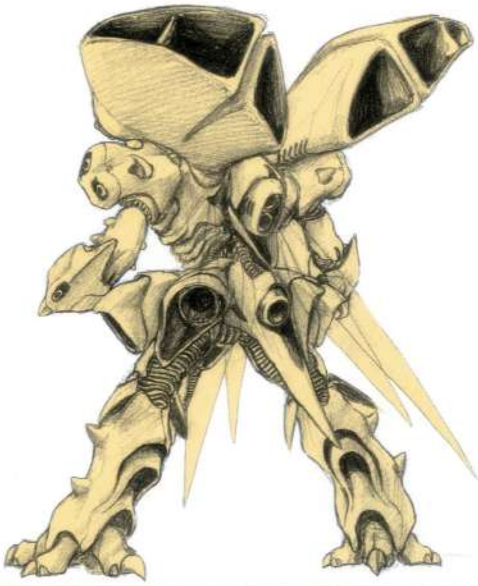
アの国の技術援助を受けつつもクの国で独自に開発されたオーラバトラーがビアレスである。機動性が高く、アのビランビーを寄せつけない高い攻撃力を持つ名機と称されたビアレスではあったが、構造が複雑で一機あたりのコストも高く量生産には向かないという弱点があった。幾つかの改善も計られ、大量生産も試作されたが思うような成果は得られず、細々と生産されるにとどまった。

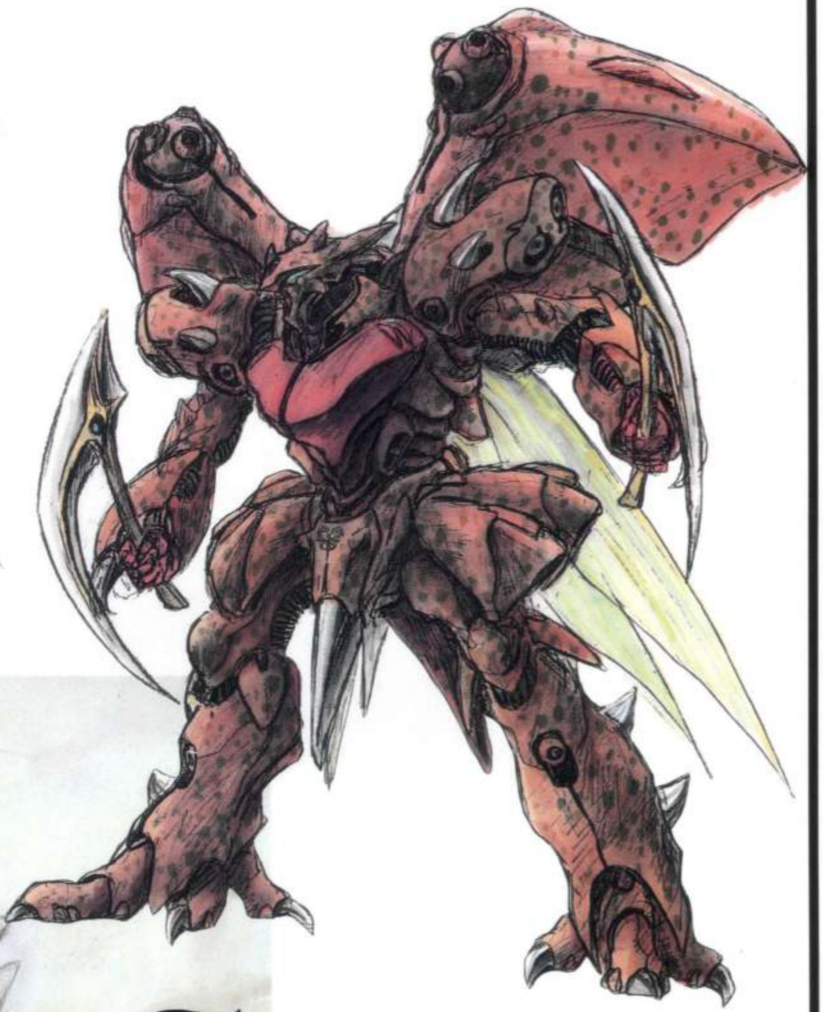
このビアレスは最も多く生産された型に弱冠の改良を加えた最終生産型ビアレスである。

FHANTASM



アの国と協約を結んだクの国はアの国から供給されるオーラバトラー、ドラムロやビランビーを自国の主力オーラバトラーとすることを良しとしなかった。あくまでク独自のオーラバトラーを主戦力とすることで、アと対等の立場に立とうとしたのである。その国策から誕生したのがオーラバトラー、ビアレスである。ビアレスは当時アの国の主力となりつつあったビランビー型に対抗しうるものとして開発が進められたが、技術的には多分にダンバイン型の影響が各所に色濃く見られる。





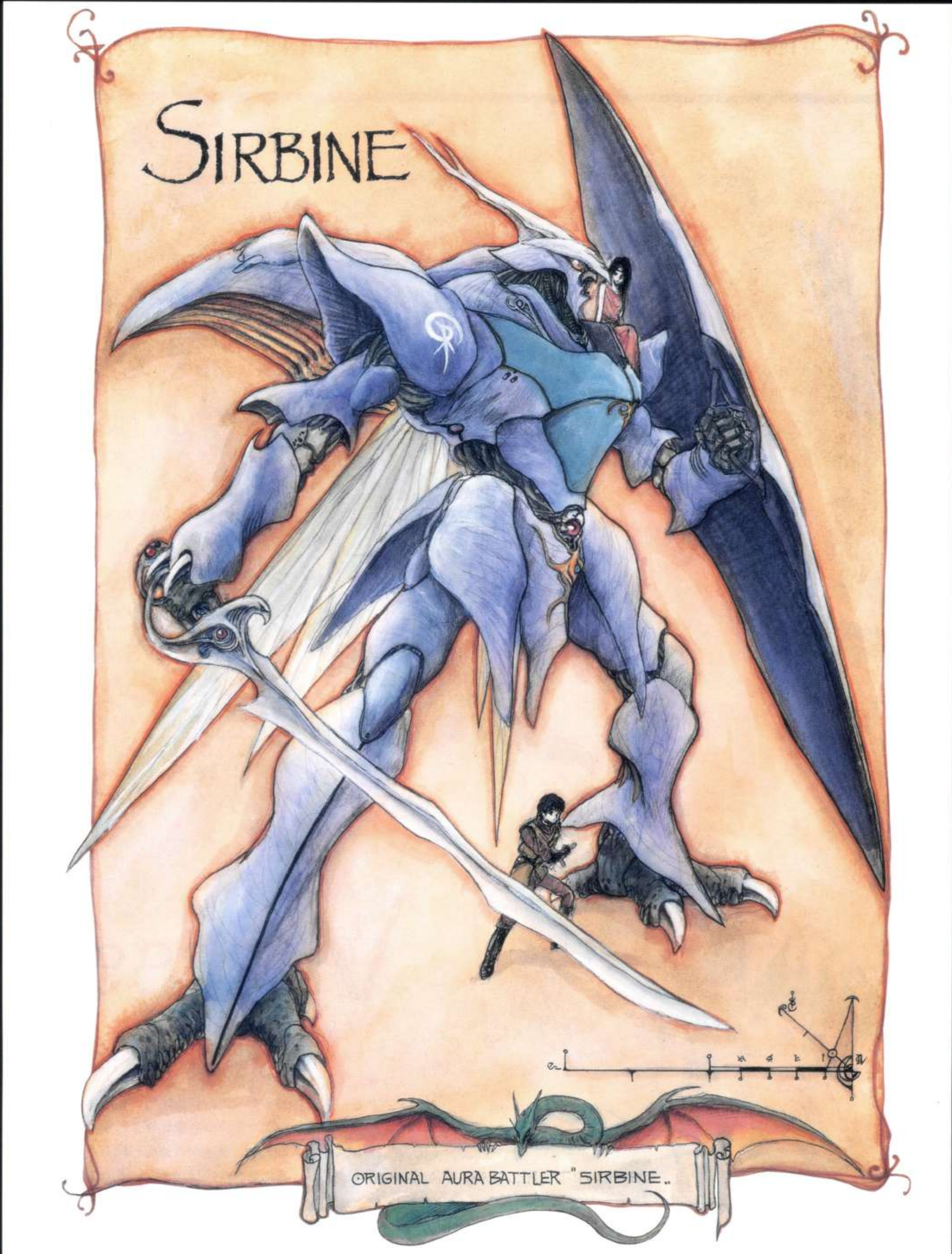


ビアレス、その他のバリエーション

GAREGOYLE

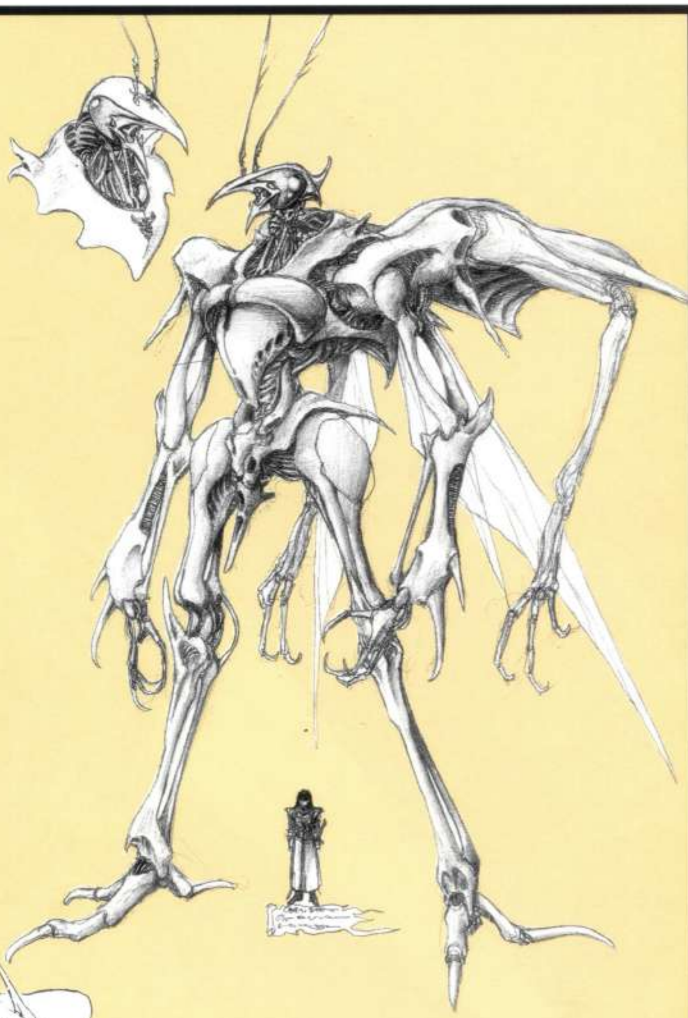
このオーラバトラーガーゴイルはクの国で開発、実用化された最初のオーラバトラービアレスの後継機である。コンバーターに3連装フレイボム砲を2基装備するなど、ビアレスの攻撃力面を強化し外見はビアレスのパワーアップ型という感が強かったが、結局ライネック系の火器内装型のオーラバトラーがコスト、手間などの点で優位に立ち正式な生産ラインには乗らずに終ったという。(その要因として上げられるのがトマホークである。ガーゴイルのトマホークは先に記述した強獣グラバスの鉄部を使用しており、その研磨に多大の時間を用したという)

FHANTASM

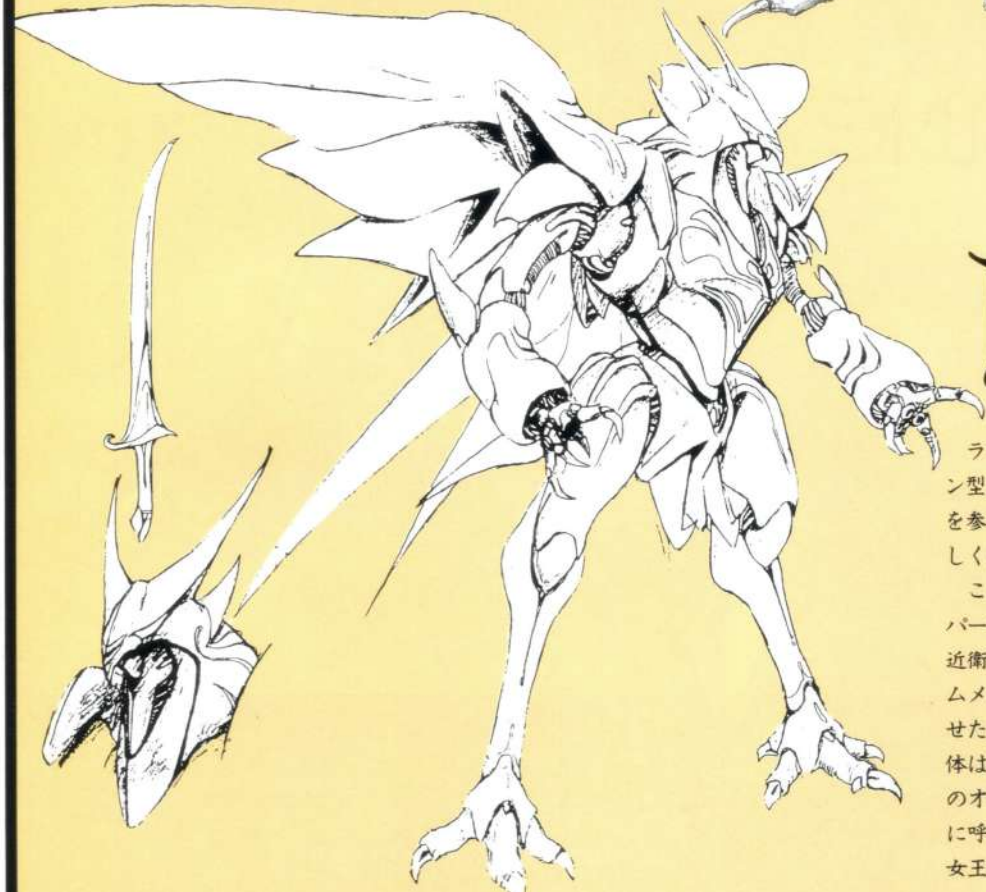


ゲドをもとに造られたダンバインのプロトタイプとも言えるオーラバトラーが、このサーバインである。サーバインはもともと騎士団長クラスの専用機として開発され、搭乗者の位に見合うような性能と装飾をほどこされている（性能的には後に開発されるダンバインよりもかなり上であったといわれている）。

SKULLMA



アの国で実戦配備された物の中で一番数少ないオーラバトラーがこのスカルマである。通常、オーラバトラーは強獣の甲羅をその装甲に使用するが、このスカルマにはその類のものはほとんど見られない。このオーラバトラーはあくまで機動性を重視され、機体重量を軽くするために強獣の骨で造られている（強獣の骨は中が空洞になっているため、その強度の割には非常に軽い)。コンバーターにつけられた２本の腕も他のオーラバトラーとは異なる点で、おもに軍の先陣を司どる斥候などに使われたオーラバトラーであると言われているがさだかではない。



BOTUNE

ラウの国で作られたオーラバトラー、ボゾン型の基本設計を生かしつつ、ダンバイン型を参考にして作られたのがこのボテューン(もしくはボチューンである)。

このボテューンはナの聖女王、シーラ・ラパーナ直属の近衛騎士団のボテューンである。近衛騎士団のボテューンはその全てがカスタムメイドであり、騎士１人１人が自分に合わせたオーラバトラーを所有している。その機体は全て白く塗られており、ゆえに彼らとそのオーラバトラーは「ナの白き護り」と民草に呼ばれ、近隣諸国の騎士たちからも「白い女王の戦鬼たち」と恐れられた。

FHANTASM



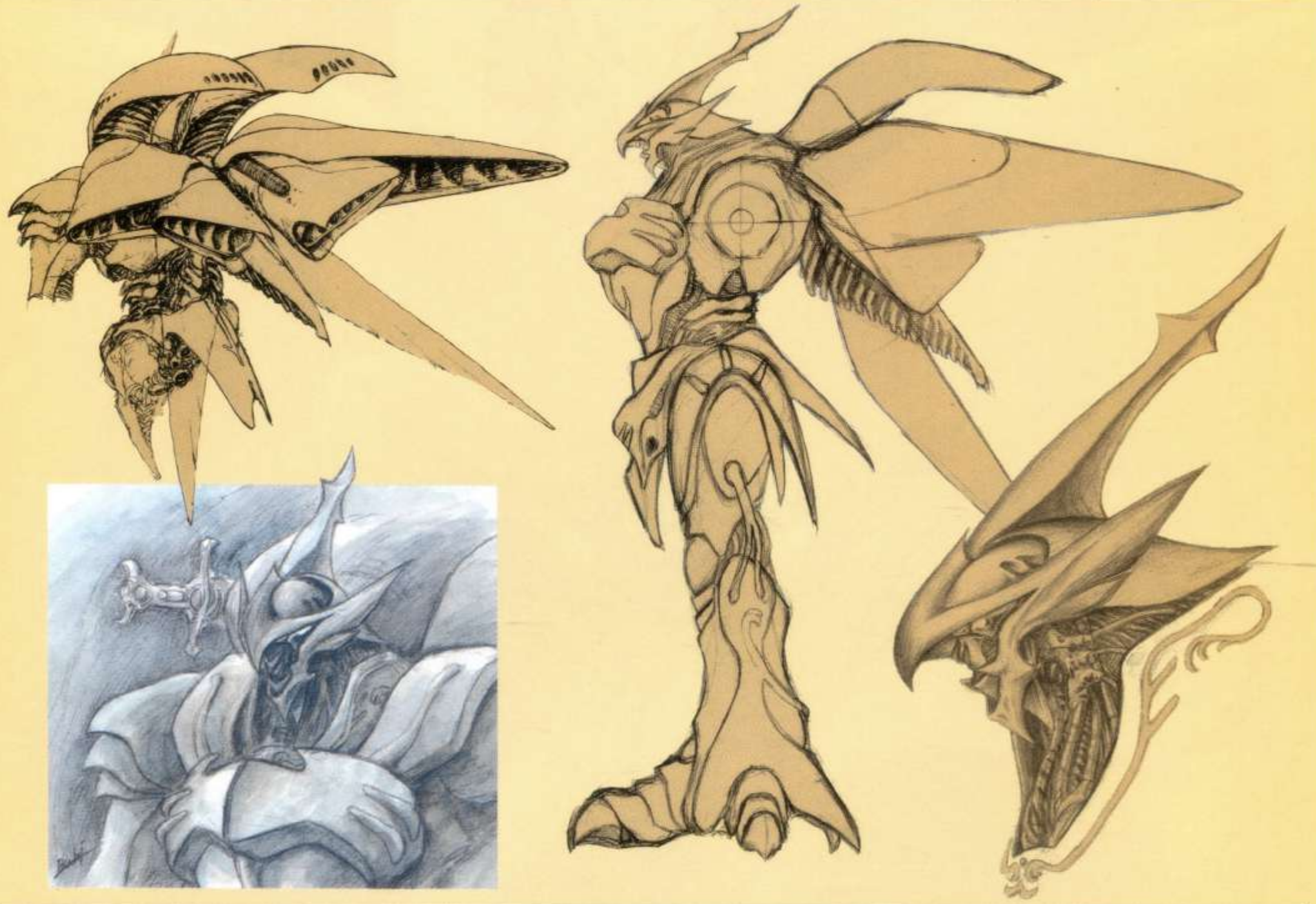


オーラバトラー、ズワース。この破戒神ズワウスの名を授けられたオーラバトラーは、高機動格斗戦に強く重装備で一撃離脱型の万能タイプを目指し開発されたもので、攻撃用に重装化された重い機体を支えるためより大出力のオーラコンバーターを装備している。

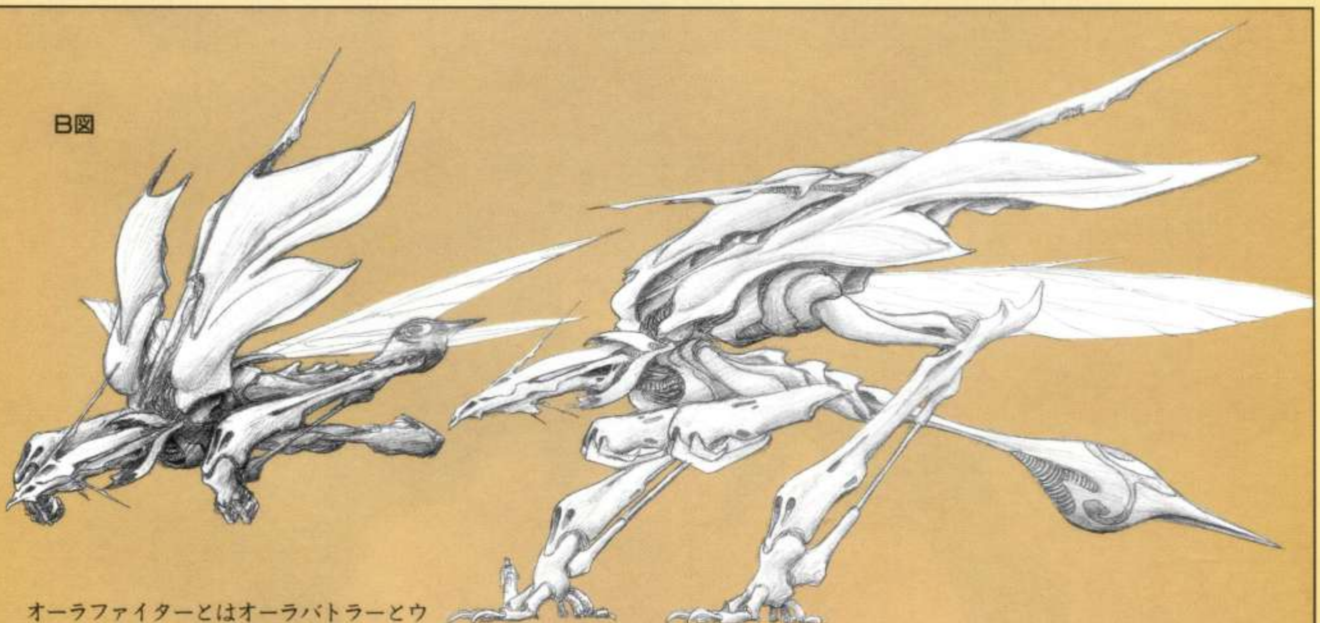
そのためダンバイン系以上の高機動を得ることに成功し、重攻撃型(ドラムロ)と高機動型(ダンバイン)の長所をバランス良く取り入れた究極のオーラバトラーであるといえる。

名機と称されたズワースではあったが、問題点がなかった訳ではない。まず機体と騎士(パイロット)のバイオリズムがうまく同調(シンクロ)しないと、ズワースの潜在能力を十分に引き出せない点、又操縦にもかなりの熟練を要し、騎士選びが苦難であった点、それに1機あたりのコストが高く、「ズワース1騎でドラムロが10騎造れる」と開発関係者にいわれたほど費用がかかったなどと、様々な問題点を抱えたズワースは量産ラインには乗らず、細々と生産されるにとどまったと言われる。

AURA



B図



オーラファイターとはオーラバトラーとウィングキャリバーの特性を合わせて生みだされた新しい世代のオーラマシンである。
　このグリフィンはオーラバトラー以上の高速性を要求されたため、スカルマ同様強獣の骨を使用し軽量化がはかられている。（B図はグリフィン飛行型能時のもの）

GRIFFIN

FHANTASM



アの国でのオーラバトラー開発の流れは当初、重攻撃型のドラムロと高機動型のダンバインから始った。その後多く新技術や実験、改良を加え、重攻撃型はマサラグ、レプラカーンを踏んでズワースに到達した。一方、ブラウニー、ビランビーという過程を踏んで高機動型の究極に達したのがこのヴェルビンである。

第二章

オーラバトラー



ＴＶシリーズ『聖戦士ダンバイン』からはなれ、オーラバトラーたちの独自の成長を続けた。描く世界を〝映像（アニメ）〟から〝立体（キット）〟へと移し、今まさに新たな伝説を生みだしている。
『それゆえに、次の物語を伝えよう……』

AURA FHANTASM



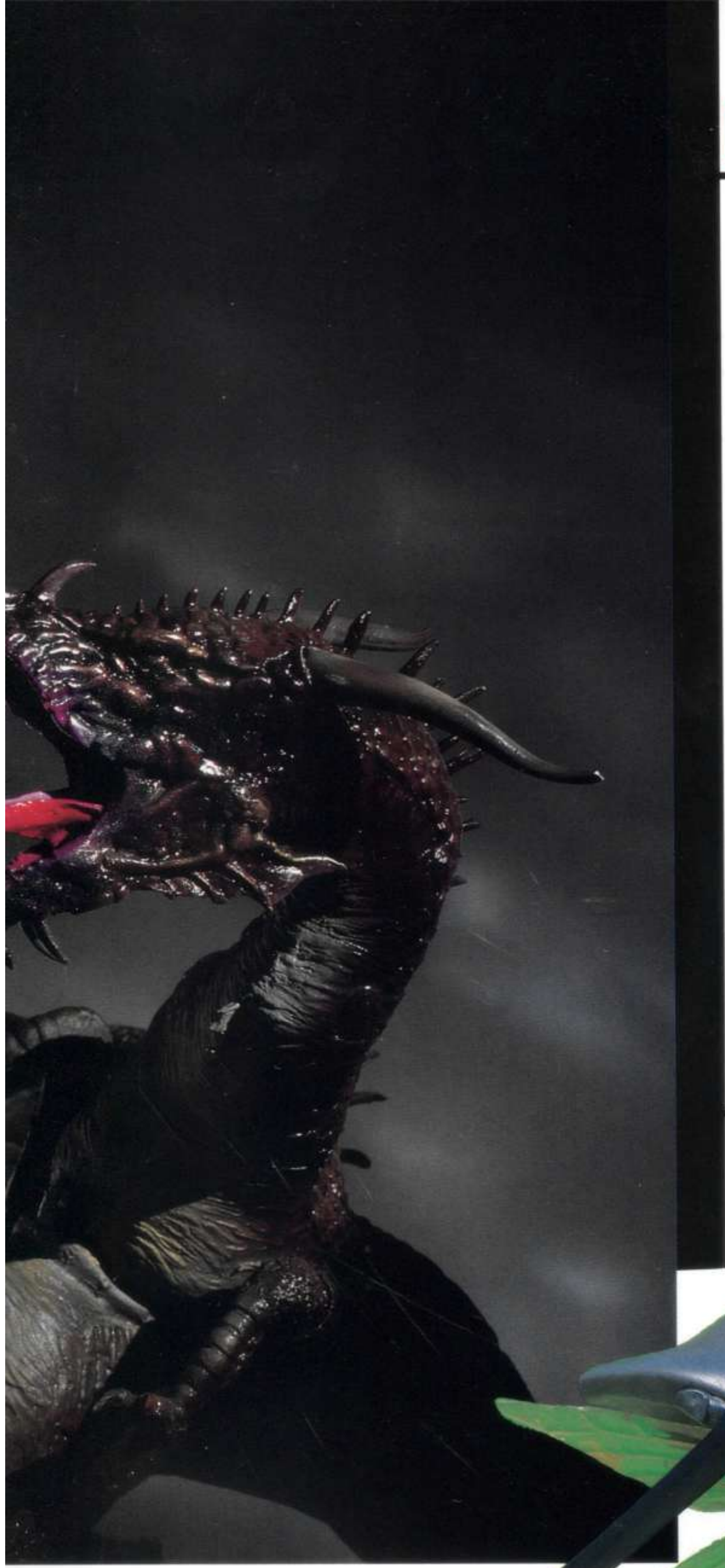
by
YUTAKA IZUBUCHI





ここに紹介する「ダンバイン」のキットは海洋堂の片山浩氏がアニメ版設定を基にして、ディティールアップし立体化したものである。スケールは1/72。スモールキットながら高いクオリティーを持っている。なお、このキットは以前に同サイズで発売された「ダンバイン」を改修したものである。

ジオラマに使用した龍は海洋堂のオリジナルキット「ドラゴドン」である。ノンスケールで、原型製作は原詠人氏の手によるものだ。



討龍伝承・一

ダンバイン

幾多の兵の血が流れた戦場。
戦に命を落とした仲間たちのために、
仮の葬儀を施そうとしていたとき。
血のにおいに誘われたのか、
強獣が飛来してきた。
「所詮、獣。人の義は通じぬか……」
口惜しみを一つ残し、
彼は巨人騎士を繰り出した。





砦の守護神

ボチューン

この地に
住むものたちに、
戦の伝承は
今だかつてなかった。
四方を取り囲む
山脈が砦となり、
異邦の来襲を
妨げて
いたのだ。
しかし、
時代は流れた。
空を飛ぶ機械
の来襲に
備え
峠に
立つ巨大騎士、
人々はいつしか
守護神と
呼び慣わした。



ボチューンも坂本正則氏が原型製作したキットである。スケールは1/48。
ジオラマで、目が光っているのはライティングによるもので、透明パーツになっているわけではないので、御注意を。

討龍伝承・二

ダンバイン

戦場から引き離し、
山脈に追い詰めたとき、
強獣の姿を小さく感じた。
巨人騎士の素早い動きに
気圧されたか、
巨大な体軀から
怯えの色が見えたのだ。
好期なり！
巨大騎士も
所詮は機械仕掛けの
強獣なのか、
血のにおいが
闘争心を駆り立てた。







このキットは、前ページで紹介したキット同様、海洋堂のものであるが、こちらのスケールは1／48である。原型製作は坂本正則氏、こちらのスタイリングはアニメ版設定に近い。
ジオラマ使用した龍は「メガレックス」という、海洋堂のオリジナルキットだ。原型製作は「ドラゴドン」同様、原詠人氏。

血の照り返し
ビアレス





長い戦の末、
相手の巨人騎士を
火口に追い落した。
その巨体が
熔岩に
包まれたとき、
紅蓮の炎が
噴きあがり、
あたりの風景を
血の色に染めた。



このキットは出渕氏がオーラファンタズムに描き下した「ビアレス最終生産型」をほぼストレートに立体化したラークのキットだ。1/35で、現在発売されているオーラバトラーキットでは唯一ソフビ製。間接部をボールジョイントにしているため、様々なポーズをとらせることが出来る。

このキットは海洋堂、原詠人氏が原型製作したもので、1/48スケール。数多い「ビアレス」のキットの中で、ひときわ異彩をはなつキットだ。基本的にはアニメ版デザインと同じものなのだが、ひときわ生体的なイメージが強くなっている。



吸血邪神
ビアレス

夜闇せまる森に、
血にたぎるような、赤い体躯が浮ぶ。
両の手に握られた斧は、
厚く固い甲羅の一撃で砕く。
悪魔のような姿の巨人騎士を、
騎兵たちは秘かに吸血邪神と呼んだ。





巨人騎士の戦は、
空を飛ぶ合戦ばかりではない。
時には強獣を狩り出すように、
森の奥深く追いつめ、とどめを刺す。
奇をてらい、稀に使われる戦術だ。

大空の紅き強獣
レプラカーン



レプラカーンは、1/72スケールの海洋堂のキットだ。原型製作は片山浩氏。片山氏作品は、四肢をバランスよくアニメ版設定からディフォルメして立体化しているのでスモールキットながら迫力充分だ。



空は巨人騎士の主戦場。
その中で無敵を誇る巨人騎士があった。
昼の青さに映え、
夜の闇に浮び上る。
縦横に空を駆けるその巨人騎士は、
紅き強獣の通称をあたえられた。



炎の森の伝説

バストール

昔、森を舞台とした合戦があった。
深緑の森を戦の場にしたことが、
神の怒りにふれたのか、
地が裂け瓦斯が吹き出し、
紅蓮の炎がすべてを焼きつくしたという。
以来この森から炎が消えたことはない。



深森の狩人

ボゾン

バストールは、コトブキヤの石川雄一氏の原型製作によるキット。今のところ販売は未定。ノンスケールの大型キットだ。

この二体のボゾンは、コトブキヤ1／35スケールのキット。原型は二体とも同じもので中沢博之氏によるもの。ニュートラルに近い関節部を持っているので、このようにポーズを変えることができる。一般兵用は中沢氏自身の手によるもの。マーベル用は高野伸一氏が製作したものだ。









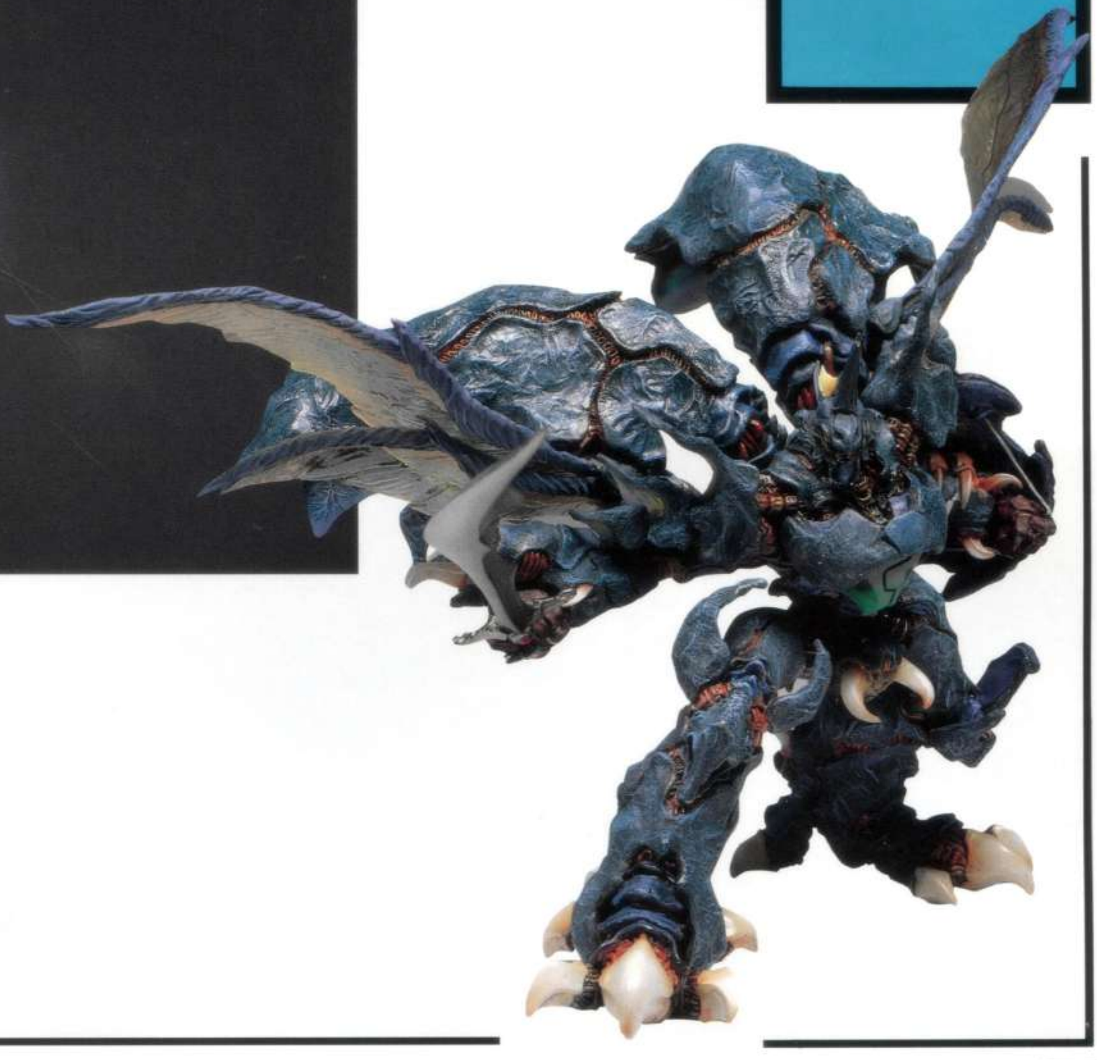
このS・ビランビー「ギトール」のキットは、海洋堂の今池芳章氏がズワース、ライネックに続く第三弾として出渕裕氏のオリジナルデザインを手がけたものである。ズワース、ライネックにもいえたことだが、ディテール処理のみごとな生態感に今池氏がオーラバトラーに描く世界感を感じさせる。なお、この撮影に使用されたのはキットではなく原型そのもので、出来たてのホヤホヤキットである。現在は発売は検討中で発売されるとするとズワース、ライネックを上回る値段になるんじゃないかな!?（これは編集部の予想です）



霧の中の怪魚

ギトール

風に流れる霧のように、
夜警に立つもの誰しも気を緩めがちだった。
その隙をつかれた！
敵の巨人騎士が城内に攻め入って来たのだ。
最初に姿を見た夜警が叫んだ、
「海の魔物が攻めて来た！」と。





業火に燃える故郷

ヴェルビン

彼の故郷が眼下で燃えていた。
生まれた家も、
子供の頃に遊んだ集会場も、
そして妻と子供の待つ家さえも、
紅蓮の炎に飲み込まれていった。
上空を飛ぶ巨人騎士の中で、
故郷を失った騎士は何を想っただろう。

この「ヴェルビン」は、1/72キット。コトブキヤの中沢博之氏が原型製作したものだ。このキットのもつシャープなイメージはヒーローメカとしての印象を感じさせる。



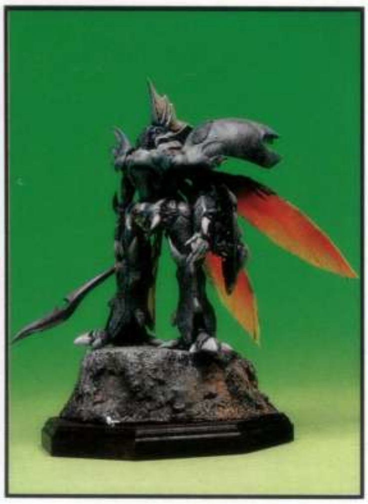


敵は空に有り

ギトール

ここに身を隠して、
すでに半日の時がすぎた。
遂に来た！
彼の誇りを落しめた宿敵の姿を見た。
騎士の誇りを持って、
彼の繰る巨人騎士は、
今まさに飛び立たんとしている。





このキットは杉田博氏が原型製作した、コトブキヤー／72のキットである。製作は柳沢仁氏の手によるものだ。



異形の伝承・二

横山宏氏オリジナル





横山宏流にオーラバトラーのデザインを起し、立体化したモデル。パイロットの姿などを見ると、ソビエト製オーラバトラーというイメージで、また別の世界観が広がりそうだ。







異形の伝承・一

オリジナルオーラバトラー

姿は強獣そのものに見える。
人型の巨大な甲冑から、
あまりにもかけはなれた姿は、
異形なる物として騎士たちの目に写った。
しかし強獣の体軀の利点を生かし、
形づくられた巨人騎士の力は、
連戦錬磨の戦いをしたという。





このモデルはコトブキヤ、石川雄一氏の手によるオリジナルデザインのオーラバトラーである。原型製作も石川氏自身の手によるもので人型というセオリーにとらわれない独創的なデザインだ。ノンスケール。

第三章

バイストンウェル



この章では、ＴＶシリーズ「聖戦士ダンバイン」、小説「リーンの翼」、「オーラバトラー戦記」、そして出渕裕氏の「オーラファンタズム」をもとにバイストンウェルの世界感を編集部がまとめ上げてみた。

カット／蜂文太

戦士の首

ヴェルビンヘッド





この「ヴェルビン」頭部のオブジェは、MAXファクトリーの渡辺誠氏が、本誌のために急遽製作したもの。ソフビキット化に向けて原型製作が進んでいる。

エトセトラ





このオーラバトラー「ズワァース」「ビルバイン」「レプラカーン」はコトブキヤのノンスケールキットで、杉田博、晋の両氏による原型製作になるものだ。

チャムのモデルの原型製作は横井健一氏。コトブキヤでキット化を検討中だ。







バイストンウェル



c クの国
③ケミ
ビショット・ハッタの城があるクの国の主都である

d ミの国
④キロン
ミの国王ピネガン・ハンムの居城のあった主都。この国には美しい湖が多く、南方には赤い鳥の集まるレッドバーの湖がある。

e ラウの国
⑤タータラ
ラウの主都。名はラウの国の守護神からとっている。国王フォイゾン・ゴウの城の名もタータラ城という。
⑥多島海
⑦リアン海岸
ラウの国からアの国にまで続く海岸線。
⑧カラカラ山岳地帯
ラウの国の自然の砦である。奇峰のつらなりが、オーラバトラーの登場までは不落の守りをほこっていた。
⑨ボンヤー山麓
霊が宿る山といわれる山。霊力をたかめるために霊能者がこの山にこもる。

f ナの国
⑩ウロポロス
ナの国の主都。この国の文化は他の国々と異にする様式を持ちあわせている。国力としては、アの国をも上まわるものがある。
⑪ギンの岬
レンの海の海岸線に位置し、対岸の国に対するナの国の水軍基地であった。奇岩が続き、水軍時代にはナの国の主要々塞として不落をほこっていた。オーラバトラー時代地の利を生かした要塞として活用された。
⑫ミヤランの海
レンの海、ナの国岸の地域を示す名である。

第一項

世界（ワールド）

オーラに充ちた世界『バイストンウェル』は私たちの世界とはかけはなれた異世界と言いきることはできない。ここでは、その世界の概念と、そこに住むコモンの地を紹介することで、想像の世界を覗いてみよう。

『バイストンウェル』は魂の安息の地であるという。人はこの地上に生まれたときから、バイストンウェルの記憶を思い出せない性を持たされているという。

しかし、生命はそれを欲し、ときとして人は夢の中にバイストンウェルを思い描くのである。

だからこそ、その性に気づいた者は言う。

「バイストンウェルの物語を知るものは、幸せである」と。

バイストンウェルは、陸と海の間にあるという。

オーラの力が空間のみならず、すべてを作り上げている世界。魂がオーラなのか、オーラが魂なのかはわからない。しかし、生命をのものがオーラであるならば、バイストンウエルは輝きにみちた世界なのだろう。

だから、人の心の奥底に光に魅かれ、導びかれるという概念が根づよくあるのではないだろうか。

それと同じくして、生命の影の部分は暗黒の闇を形づくっているのだろう。人は光に魅かれるのと同じほど、闇の世界に魅かれるものだから。

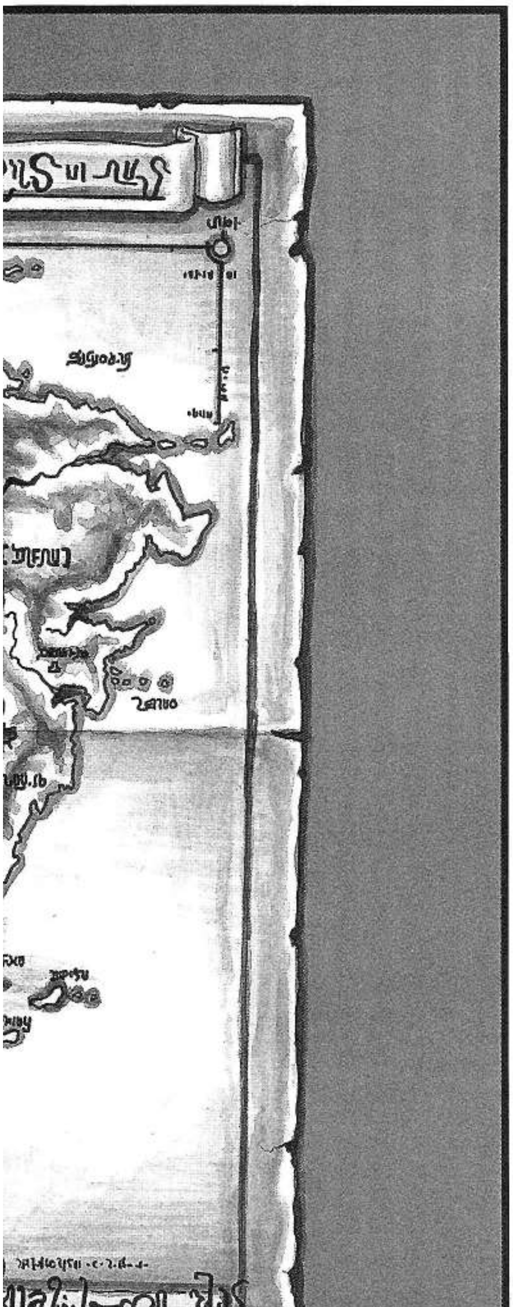
私たち地上に生をうけたものをバイストンウェルとつなぐのは生と死だけであるという。肉を持って、バイストンウェルを見ることはできないというのが本来の業である。しかし、ときとしてバイストンウェルが道を開く。それがオーラロードだ。

オーラロードが開かれたときこそが、たがいの世界を直接つなぐ唯一つの期会なのであれば、それはバイストンウェルの意志なのだろう。

バイストンウェルと私たちの世界は、たがいの世界の双方があって一つの宇宙の成りたたせているのだろう。

生きとし生ける者は魂の安息を求め、生命を磨きし者たちは魂の躍動を求める。それがたがいの世界の存在元理なのだろうから。

人がバイストンウェルに生まれたときには地上の記憶は思い出せないだろうから。



上の地図はオーラバトラーに乗る騎士が常に携帯していたというバイストンウエルの地図である。この大陸を舞台としてオーラバトラーの戦いは展開したという。その中でも、主要な都市の名や地名をここに紹介しよう。

尚、アルファベットの表示は国名や地名、数字による表示は地域の名を示している。

aアの国

①ラースワウ

すべてのオーラマシンの歴史はこの地にシヨット・ウェポンが降りたことによって始まった。ドレイク・ルフトの領地。

西方に山岳地帯が広がっている。

そして、イヌチャンマウンテンをはさんだ南方にギブン家の館があった。

②エルフ

アの国の主都。

国王フラオン・エルフが居城をかまえていたが、後にドレイクの下剋上にあってドレイク城と名を変えた。

街の近くまで大河が流れていたために、水軍基地が築かれ、それを中心として発展し今の都という形になった。

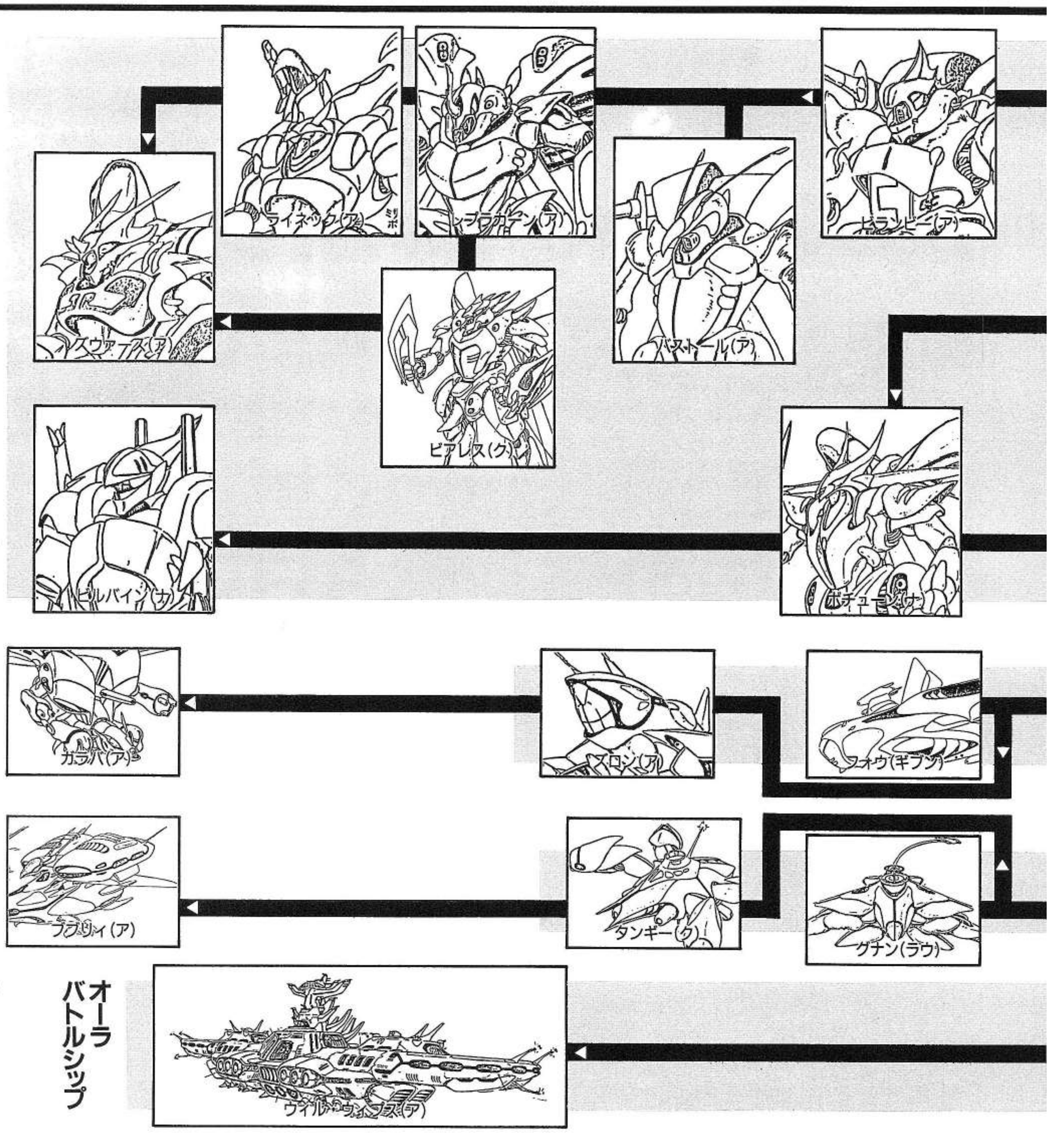
bクスタンガの丘

クの国とアの国の境に位置するフェラリオの国。コモンの世界とは嵐の壁でへだてられている。

地図作制／福地　仁

バイストンウェル

オーラマシン進化系統樹



※( )内は開発国、あるいは開発者を示す。

き、自分の収入にすることができた。もちろん、騎士に奉公する部下に対しての報酬を除いてである。自分の力で出世しようと考える者にとって騎士の座は夢である。そこで戦いにおいて兵士は戦功を認めてもらうために懸命に戦うのである。

一見安定した社会構造のようだが、コモンの歴史において善王、善領主はあまりいなかった。欲望に溺れ、他国の侵略、自国の悪政は当たり前で、下剋上も日常茶飯事であった。コモンの人間は一様にバイストン・ウェルに生まれたこの時を味わいつくすがごとく自らの欲望をさらけ出すのである。これもバイストン・ウェルという場所が持つ特別な役割なのかも知れない。

しかし、永遠の繰り返しを続けるバイストン・ウェルの世界に転機が訪れた。この世界の法が乱れ、フェラリオ、コモン、ガロウ・ランの三つの世界の境界を越える者が出始めたのだ。本来、バイストン・ウェルの住民は、境界を越えることに関して強いタブー意識を持つ。これは厳しい戒律を定めているフェラリオは言うに及ばず、欲望に忠実なガロウ・ランにも生まれつき与えられた抑制意識であった。だが、オーラマシン出現のころには、フェラリオやガロウ・ランがコモンの世界にいることが半ば当たり前のことのようになっていた。

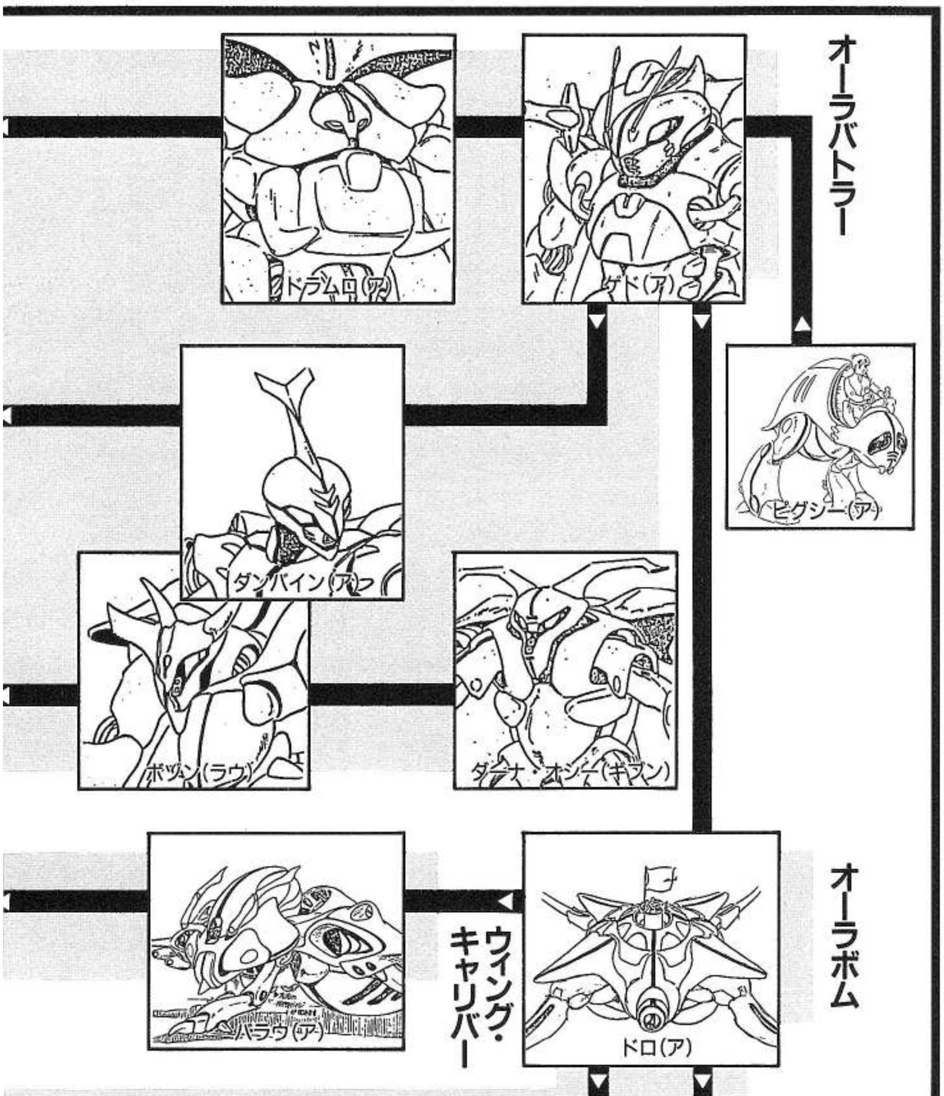
コモンの世界には、世の乱れが頂点を極めるころ、救世主が現れ、乱れを正すという『リーンの翼』伝説がある。これはバイストン・ウェルそのものの修復機能であろう。法の効力が薄れるとともに、オーラロードが開かれて地上人が導かれ、世の乱れを正そうとするのである。それがコモンの世界に伝説として残っているのだ。

しかし、バイストン・ウェル史上かつてないほどの地上人が出現し、ついにオーラマシンが作られ、この世界全てを巻き込む混乱を呼んだ。これは修復機能ではないように見える。

技巧(テクニクス)

地上人の魂の故郷(ふるさと)、バイストン・ウェルに生まれた生体兵器――オーラバトラー。そのメカニズムや開発過程をここに完全解説した。

オーラマシン開発史



1、オーラマシン以前

ショット・ウエポンの来訪以前、バイストン・ウェルは、地上界でいうヨーロッパの中世期の文化で停滞していた。

コモンの世界は多くの国に分れ、互いの領土を広げるべく争っていたが、中世期の武器以上のものはなかった。戦争が武器の進化をうながし、技術の発展をもたらすという地上界の理屈は、この世界には当てはまらなかったのである。

これには理由がある。バイストン・ウェルは、人の魂が転生を繰り返す間の〝修業の地〟〝安息の場〟であり、これ以上の文化の発展は必要なかったのである。世界はバイストン・ウェルに住む人々に充分な環境を与え、人々はそれ以上のものを望まなかったといえる。コモンの居住地の近隣には、必ずといってよいほど天然ガスが産出され、人々は街にガス灯を引いた。家畜となる動物が存在し、輸送機関の中心となる馬も数多くいたのである。

人々は争い、血を流し合うが、これも魂が欲したことで、現代のような兵器による過剰殺戮はなかった。

王権社会であるコモンの世界は、王を権力の頂点として臣下が領地を統治していた。領主の下には騎士が存在し、なにがしかの領地を持ち、有事に際しては部下を率いて領主のもとに駆けつけるのであった。騎士は地上でいう地方役人に近い。騎士の領地内の農民や住民から税を徴収し、領主に上納する分を除

騎士にはドロなどより評判が良かった。その理由としては、特にスタイリングの良さであろう。鈍重なイメージのドロと異なり、ゲドの人間型マシンが空を飛翔する姿は、伝説のリーンの翼を持つ勇者のようであった。

ショットはドロを扱える騎士のうち優秀な者にゲドを与えた。このゲドの力により、アの国に侵入したガロウ・ラン勢力は一掃された。そして、ドレイクはアの国、国王フラオン・エルフにガロウ・ラン退治を報告するとともに、このゲドを献上した。フラオン王はドレイクの領地を増やすとともに、多くの褒美を遣わしたのである。

4、オーラマシンの進化

ドレイクの野望がいつごろから芽生えたかは不明である。確かに空を飛ぶオーラマシンの姿は、〝力〟そのものの体現である。下剋上の時代にあって一領主、ドレイクがこのオーラマシンを使って立身出世を考えたとしても不思議でない。だからこそ、ドレイクが国王に恭順を装うためにゲドを献上したのであろう。

ドレイクはショットに命じ、オーラマシンの増産と搭乗者の育成を行わせた。オーラマシンの軍団ができれば、アの国どころかコモン全てを掌中にできるとドレイクは考えたのである。

俗称〝機械の館〟の増築、コモンの技術者養成、搭乗者の訓練とショットがやることは山積みされていた。しかも、ジョットはゲド以上のオーラバトラーの開発を決意していた。ドレイクの野望に荷担する一方、工学者として理想のマシンを求めて研究することが生きがいであったのだ。


キマイ・ラグの狩猟シーン

ショットは、ゲドの問題点を今や片腕となったゼットや、搭乗した騎士などと話し合った。主な問題点としては、飛行時の安定性の低さ、装甲の脆弱さ、機体の反応速度の遅れなどで、特に騎士側からはドロの火炎放射器のような火器の搭載が求められた。そこで、ゲドのような人間的設計ではなく、機能に徹した設計を考えた。これにはもうひとつの理由がある。ゲドはいわばオーラバトラーを位置付ける実験機であり、人間の機能を全て満たされていた。だが、兵器として考えた場合、余分な機能が多いことも事実である。将来、技術的蓄積が深まれば必要となる部分も、現時点では量産性をさまたげる不要物とされるのだ。また、ゲド型の外装となる強獣キマイ・ラグが乱獲により、周囲の地から減りつつあることも理由にあった。そこで別の強獣を探したところ地上のカニに近い水棲甲殻獣**グラバス**が候補に上った。グラバスはキマイ・ラグやガッターなどより、はるかに厚く強靭な甲殻を持ち、数も豊富であった。

そして、ショットはゲドとはまったく異なる形状のオーラバトラー、**ドラムロ**を開発したのである。この機体には要望の強かった火器が腕部に内装され、操縦系も**オーラ増幅器**の改良によって反応が良くなった。そして、ただちに量産が開始された。

時期的には前後するが、ショットはバイストン・ウェル戦史のエポックとなる兵器を生み出している。それはオーラ力によって飛行する船、**オーラシップ**である。兵員や物資を高速で輸送するこの船は、これまでの戦争のあり方を根底からくつ返すものである。輸送船色の強い**ナムワン**が作られ、ドラムロが完成するころには、オーラバトラーの輸送も考えられた**ブルベガー**開発されている。ブルベガーに至っては強力な砲までが搭載され、戦艦と呼べるものになった。

また、空力的にオーラバトラーは決して良い形状ではなく、飛行時間が長いと戦闘以前に操縦者がオーラ力を消耗してしまうことが判ると、オーラバトラーを乗せて飛ぶ**ウィング・キャリバー**が開発された。この一号機、

オーラ力では生かしきれなかった技術を捨てなければならなかった。しかし、それを再び試用し、データを取り、ゼット様が進めているオーラ増幅器を完成させることが目的だという。

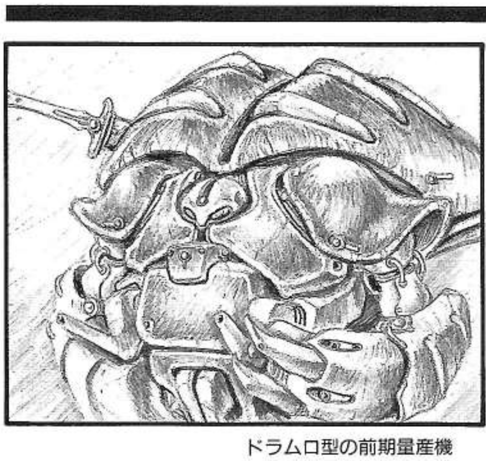
私はショット様を書いた設計図の文章をコモンの文章に直す作業についているが、オーラ増幅器がドラムロに使ったものより増幅率が低いものになっているなど理解しがたい部分がある。これではコモンの騎士が使いこなせないことは目にみえてあきらかだ。

もしかすると、騎士たちが噂している地上人の戦士を呼びよせるという考えをドレイク様がもっているというのは本当なのかもしれない。

新型オーラ増幅器

――ダンバインから充分なデータを取ることができなかったが、シップに使っている発生器の技術を応用して新型オーラ増幅器が作られた。新型オーラバトラー・ビランビーに取りつけたところ、時として計算を上まわるほどの効率の良さを示している。

ゼット様と私は、机上の分析で得たデータから、乗っている騎士の体調などが影響するのであろうとの答えを出した。もうすこし増幅器の考えかたを見直す必要があるようだ。


ドラムロ型の前期量産機

2、オーラマシンの誕生

メカニックの原理の前に、オーラについて触れよう。オーラは生物の身体が発生する生体エネルギーである。バイストン・ウェルそのものがオーラによってささえられた世界であるといわれる。

地上人、ショット・ウエポンがどのようないきさつからこのオーラ力に着目したのかは不明であるが、この力をメカニックのエネルギーとして利用することを考えたのだ。

ロボット工学者であったショットは、この世界に生棲する甲殻獣（強獣）を研究した結果、さまざまな事実を発見した。第一に飛翔能力を有する強獣は、オーラを吸収し、推進力に転換する、生物的**オーラコンバーター**を有していた。また、コモン世界にも多い、ミ・フェラリオの羽も同様の機能を有していることも判明した。さらに甲殻部にオーラエネルギーを吸収・転換する物質を抽出できた段階で、研究はさらなる進展を見た。解剖して取り出した強獣の筋肉の表面にその物質の溶液を塗ったところ、筋肉組織は腐乱することなくいつまでも保存できた。このオーラを吸収し生体組織を保存する溶液は、**オーラ・セイバー・リキッド**と名付けられ、オーラマシンを開発する基礎技術となった。



ドロの初飛行シーン

ショットは、手始めに強獣の生体組織を利用した小型歩行機を作った。これは今日、ピグシーと呼ばれるオーラマシンだ。この機械には筋肉にオーラ・セイバー・リキッドを加えた**オーラマルス**を駆動機関として用いた。また、制御機構としては、別の生物の脳を流用し、機械の電気信号により操作を伝達した。歩行中の平衡を保たせるために三半気管をも移植している。

次にショットは、強獣の飛翔器官を取り入れた飛行オーラマシンの開発に挑んだ。この器官が大気のオーラを吸収・圧縮して推進力に転換するコンバーターであることは判っていたが、ジェット・エンジンのように燃焼させる触媒を必要とした。そこで、強獣のオーラを感知するセンサー器官を用いて、搭乗者のオーラ力を触媒とするシステムを考案した。

軍用**オーラボム、ドロ**の開発まで多くの改良を要したが、ショットはこうして飛行オーラマシンを完成させたのである。だが、ひとつの問題があった。メカニックではなく、搭乗者の問題であった。コモンの人間には空を飛ぶことに対し、強いタブー意識があり、搭乗を嫌がるのだ。武勇を誇る騎士でも例外ではなく、ショットは思わぬ苦労を要している。

ドロの開発中、思わぬ発見をした。ドロには対地攻撃用の火災放射器を装備したが、石油（コモンの地では天然ガス並みに入手しやすい）の純度が低いため、威力はたいしたものではない。しかし、搭乗者の体調と精神の集中度により威力の違いを生じるということが判明した。ショットは搭乗者のオーラ力が火器の威力にまで影響を及ぼしていると推測した。だが、その因果関係は統計的に割り出せるものの、最後までそのメカニズムは判明できなかった。そういった経験として判明したことは、搭乗者のオーラ力が強ければ制御機器を介在することなく、マシンを操縦することが可能ということである。

3、オーラバトラー

ここで話を戻し、ショットがバイストン・ウェルに現れた時期のアの国の状況を語ろう。

当時、アの国にはガロウ・ランが出没し始め、多くの村が襲われた。神出鬼没のガロウ・ランの集団に対して充分な自衛手段がなかった。

アの国の地方領主、ドレイク・ルフトのもとに地上人の技術者、ショットが現れたとき、ドレイクは彼にガロウ・ランを退治する兵器を作るように命じた。三年後、オーラボム、ドロが完成し、ガロウ・ランを放逐したが、彼らは強獣を兵器として用い、対抗してきた。対地攻撃機として無敵だったドロも、高速で飛行し、火災を巻き散らす強獣には苦戦した。ガロウ・ランは麻薬を用いて、強獣を馬のように乗りこなすのである。だが、ショットはガロウ・ランの強獣兵器の出現以前に、ピグシーとドロの要素を足したマシンの開発に着手していた。それは飛行能力と格闘戦能力を有する人型マシン、**オーラバトラー**であった。この人型マシンこそショットのロボット工学者としての夢といってもよい。

ピグシーとドロによって基礎技術を得たショットにとって、オーラバトラーの設計は比較的容易であった。問題は先に開発したマシンよりはるかに複雑な運動プログラムだった。コンピュータがない世界では、これまでのように生物組織を代用品として使うしかなく、人間に近い猿の脳を用いることにした。幸いなことに新たな地上人が現れてくれた。しかも電子工学系の技術者であり、ショットは厚く遇したといわれる。このゼットライトという男の協力で、集積回路の自作が可能となり、オーラバトラー第一号機、**ゲド**の完成を見たのだった。なにしろ、オーラボムと違い、オーラバトラーの乗員は一人きりで、オーラコンバーターを駆動するオーラ力が不足していたのだ。集積回路のサポートによりオーラ力の増幅が可能となり、乗員数の問題も解決されたのであった。

ゲドは人間のシルエットを持ち、背に大型のオーラコンバーターが付けられ、格闘戦用の剣までが装備されていた。ドレイク配下の

オーラバトラー
制作日記

ここに公開する日記は、地上の戦いで撃ち落されたオーラバトラーより回収された、バイストンウェルの職工が日々を綴ったものだ。

ドラムロ開発の頃

――オーラバトラー・ゲドの剣を打ち出すために、この機械の館に召されて早ふた月の日々が過ぎた。剣を造る作業に機械の力を取り入れたので、私たち鍛冶屋は色々な作業にふりわけられた。

私は騎士の方々から新しいオーラバトラーに求められる条件をまとめる作業についている。仕事がら騎士の好みを聞きいて剣を造るという作業をしていたので、意見をまとめることはなれているのだが、ショット様やゼット様が設計図面を引くために、イングリッシュという地上の言葉文字で書面にしなければいけない。そのため私たちは、ミュージー様に毎晩のようにイングリッシュの伝授をうけている。しかし、イングリッシュを書くということは難儀なことだ。



ショット・ウェポンらしき人物の写真

ダンバイン開発の頃

――ドラムロに続いて、再びゲド型の発展試作機を三機作ることになった。

ドラムロは私たちコモンのオーラカで有効に使える部分を優先して作り上げ、質実剛健さと構造の簡易さを両立させた機体である。そのためにゲドに組み込んでいながら我々の

カット／峰たひろ　福地　仁

バイストンウェル

6、他国のオーラバトラー開発

ギブン家の反乱を契機にドレイクは軍を動かした。アの国内の他の領主は、ドレイクの根回しにより沈黙を守り、フラオンの王城は陥落した。ギブン家のゼラーナ隊が、ラウのフォイゾン王からオーラバトラー、ボゾン十機を与えられ、防衛に参加したが、ドレイク軍の圧倒的戦力に敗北した。

ボゾンはギブン家のダーナ・オシーを参考に開発された機体である。多くの改良が加えられているが、新型オーラ増幅器を持たないため、ビランビーより性能は劣る。また、ラウの国では、ドロのコピー機、グナンを量産したが、アの国でも空中戦能力を強化したタンギーを用意していた。

一方、聖王女シーラ・ラバーナを頂く、ナの国では、ダーナ・オシー、ボゾン、ダンバインの開発データ、また、独自に入手した新型オーラ増幅器の設計図をもとにボチューンを開発していた。この機体は非常に完成度が高く、反ドレイク軍において最も量産された機体となった。

ショットは、ビランビーの後継機として、バストール、レプラカーンを開発した。バストールは機体を軽量化して、運動性を向上させ、レプラカーンでは反対に各種の火器を内蔵させた重火力型の設計を行っている。

また、ドレイク軍と同盟を結ぶクの国は、ビランビーをベースにビアレスを自主開発した。火力こそレプラカーンに劣るものの、格闘戦性能では勝る機体で、クの国の技術力がすでにアの国に匹敵することを証明した。

極めて短期間で、他の国がアの国に追いついたのは、ショットやゼット以外にも地上人の技術者がバイストン・ウェルに来ていたためであろう。

列国が次々に新型機を投入してくる中、ショウの乗るダンバインは善戦していたといえよう。新型機は、オーラ力を高効率でパワーに転換している。それに比べ旧型のダンバインを自らのオーラ力の向上によって補っているのだ。だが、それにも限界があり、ダンバインもついに敗れる時を迎える。幸いナの国の新鋭オーラバトラー、ビルバインがショウに与えられ、ショウはふたたび戦線に復帰した。

ビルバインは、ウィング・キャリバー型から人型に可変する新機軸のオーラバトラーである。また、通常兵装の他に大型オーラキャノン2門、オーラ力をビーム刃に転換するオーラソードまでが装備されていた。だが、オーラソードは、コンバーター同様に操縦者のオーラを必要とするため、別に剣が装備されている。

7、オーラバトルシップ

アとクのドレイク軍と、ラウとナの反ドレイク軍がついに全面的に激突した。

四つの国は、それぞれ旗艦となる巨大オーラバトルシップを出動させ、文字通り力と力のぶつかり合いが始まったのである。

オーラバトルシップは、単純に従来のオーラシップの大型化ではない。これには擬似オーラ発生器という発明を欠くことはできない。オーラの機械的転換が可能となったとき、反対に機械的力をオーラ力に転換する原理も発見された。この発明により、空を飛ぶという乗員の意識なしに船を飛ばすことができるようになった。

バイストン・ウェルの空間にオーラマシンにより拡大された憎悪のオーラが満ちたとき、オーラマシン全てがオーラロードを通り地上界へはき出されたのである。

オーラマシン同士の戦争は、ついに地上界をも巻き込んだ。そしてドレイクは反ドレイク軍を打ち破った後に地上界を征服するという野望を持つ。

オーラの守護があってか、オーラマシンはバイストン・ウェルのときよりはるかに高性能を発揮し始めた。オーラの爆発力は戦術核爆弾並みの威力を示し、地上人の兵器に対してはバリヤーが生じた。しかも、誘導兵器は無効となり、爆発力は五分の一以下に抑制されていた。オーラバトルシップに至っては、核の直撃にも耐えるオーラバリヤーを発生させていた。

地上でのオーラバトラー戦において、ドレイク軍側は、ライネックとズワァースを多量に投入している。もちろんバイストン・ウェルで開発されたものだが、旗艦内でも生産は続けられた。この二機は、クとアのオーラバトラー技術の結晶であり、ゲドから始まるオーラバトラーの進化究極点といえよう。ショットは、この二機の設計後に別系統の進化を目指し、オーラファイターのガラバ、オーラボンバーのブブリィを生み出した。これらは、それぞれウィング、キャリバーとオーラボムからの発展型であり、オーラマシンという人造生物の新たな形態であった。

8、進化の終焉

地上界のオーラマシンの激突は熾烈(しれつ)を極めた。搭乗者のオーラ力が暴走し、オーラバリヤーが巨大なオーラマシンを生み出す。オーラの物質化現象が生じるに至っては、地上人の介入は不可能だった。ふたつのオーラ力は互いを相殺して消滅していく。それは正物質と反物質がぶつかり膨大なエネルギーを放出して互いに消える対消滅のようであった。

地上界のオーラマシンは全て消え、地上には戦いの跡だけが残された。

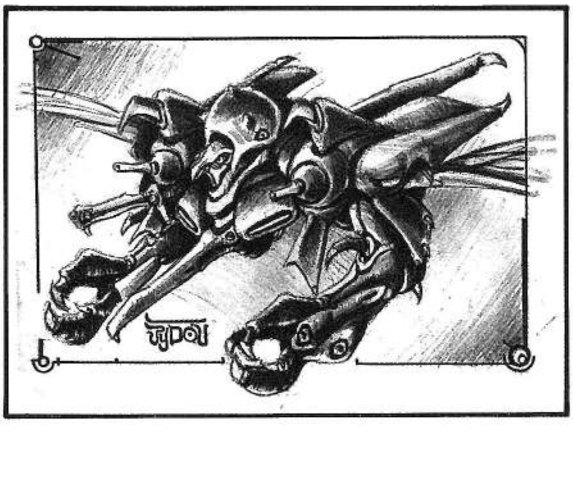
なぜ、バイストン・ウェルにオーラマシンが生まれたのか？

なぜ、バイストン・ウェルのオーラマシンが地上に現れたのか？

表面的な原因はすでに提示されている。だが、魂の転生で結ばれた地上界とバイストン・ウェルの構造にその真の意図が隠されていると思われる。後は「ダンバイン」ファンの諸兄の考えにまかせたい。

地上技術の融合

――オーラマシンを繰れる騎士の数がへり、私もオーラバトラーに乗って戦いに出向くようになった。地上に出てからは、こちらの技術のレベルの高さに助けられる面が多い。ガッダーやキマイラグといった強獣の備えが底をつきはじめたが、FRPという材料で不足をおぎなえる上に、あれほど細かい作業を要した集積回路も金で手に入ってしまう。ウィルウィプスの中であいかわらずオーラバトラーの制産はつづいている。しかし、地上の加工機械をとりいれたので、私たち職工は機体を知りつくした戦士として使われるようになった。それによってオーラバトラーの欠点というものが見えてきた。剣での戦いなど時代おくれととらえるべきだ。地上の戦闘機のような考えかたでゼット様はオーラファイターを作った。戦いになれた騎士たちにガラバはまわされ、私にはズワァーズがまわってきた。戦巧を上げて名をあげるつきが私にきたということだ。



日記の筆者が描いたと思われる、オーラファイターのスケッチ

バラウは運動性、火力ともに低かったが、のちに開発されるズロンにおいては、充分にオーラバトラーの支援戦闘機と呼べるものとなる。

こうして、ドレイク軍は、ショットの指導のもとにバイストン・ウェルでも最強の軍を作り上げていった。

5、聖戦士の出現

ドレイクの悩みは軍備費の不足にあった。すでにアの国を手に入れるだけの軍事力はあったものの、オーラマシンの力を知れば隣国を始め、列国は一丸となって敵となるのは確実で、アの国を掌中に入れ、勢いに乗って他の国の制圧を行う必要があった。それには、今以上の兵員、食料備蓄、オーラマシンがいる。とどのつまりは軍備費が足りないのだ。

そこで、ドレイクは強国、クの国と密約を結んだ。アの国を支配下に置いた段階で、同盟を結び、他の国を共に征服していくというものだ。その証しとしてドレイクは、クの国に多量のオーラマシンを贈り、見返りとして多額の資金の援助を受けたのである。

また、他の国もドレイクの野望に気付き、対策を考えていた。クの国に匹敵する強国、ラウとナの国である。この時期、オーラマシンの秘密は、ショットの手を離れ、コモン全体に広がっていた。強国はガロウ・ランを一掃したオーラマシンに注目し、密偵をアの国に送り込んでいた。ショットが養成した技術者の中には他国の密偵がかなり混っていたといわれる。さらに、アの国乗っ取りに気付いたドレイクの家臣、ロムン・ギブンはショットの技術を盗み、独自のオーラマシンを作らせていた。その成果であるオーラバトラー、ダーナ・オシーはラウやナの国に送られている。また、息子のニー・ギブンをドレイク軍に送り、オーラマシンの操作技術や戦略・戦術をもマスターさせていた。

こうした政治的背景の中、ショットはドレイクにひとつの提案をした。人為的に地上人をこの世界に呼び込み、オーラバトラーの操縦者にしようというものである。エ・フェラリオの能力によってオーラロードを開くことが可能ということを知ったショットは、地上人のオーラがコモンの人間よりも強いという事実をもとにドレイクを説得したのだ。

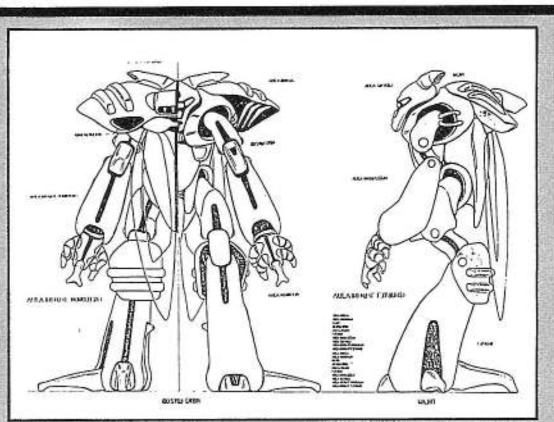
この世界に伝わる『リーンの翼』の勇者の称号である聖戦士こそ、かつてオーラロードを渡って来訪した地上人であるというショットの言葉がドレイクを納得させた。

そして、ショウ・ザマ他2名がこの世界に呼び込まれた。だが、騎士層の反発もあった。伝説だけで新参者がいわばエリートといえる、オーラバトラーの操縦者となることを承服しかねたのである。

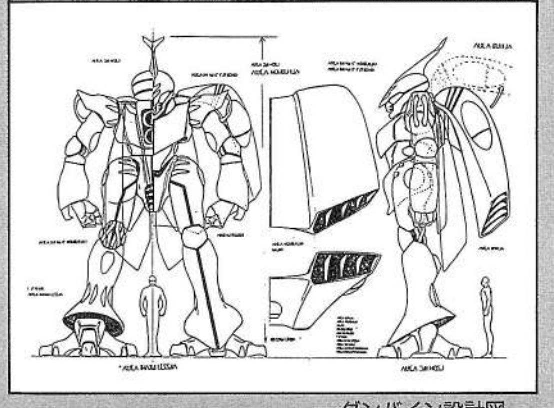
ショットは地上人たちに試作機であるダンバインを与えた。これはゲド型のオーラバトラーで、平行で開発を進めていたビランビー型と同コンセプトの機体であった。ゲト型の設計的不備を地上人の高いオーラ力で備えるかという実験でもあった。そして数回の戦闘で、オーラ力が高いショウが、ダンバインをかつてない性能まで引き上げていることを証明した。この実験の成功により、オーラバトラーの性能向上に、コモンのオーラ力のボルテージを機械的にレベルアップさせる新型オーラ増幅機が不可欠であると結論した。

この時期、ドレイクが充分な軍備を得たと見たギブン家は、ついにドレイクに対し反旗を翻した。自ら開発したオーラバトラー、ウイング・キャリバー、オーラシップによりドレイグ軍に対し、ゲリラ的攻撃を加え、さらにフラオン王に謀叛の報告を行う予定であったが、その使者はドレイグ軍に殺され、かえって反逆者の汚名を受けることになった。ギブン家の館はドレイク軍の急襲を受け、焼失し、残党は散り散りになった。幸いなことにショウがダンバイごとドレイク軍を脱走し、ギブン家に仲間入りした。こうして、ギブン軍はレジスタンス部隊として活動していくことになる。

だが、ショットはすでに新型オーラ増幅器を完成させ、新型機ビランビーに組み込んでいた。



ダーナ・オシー設計図



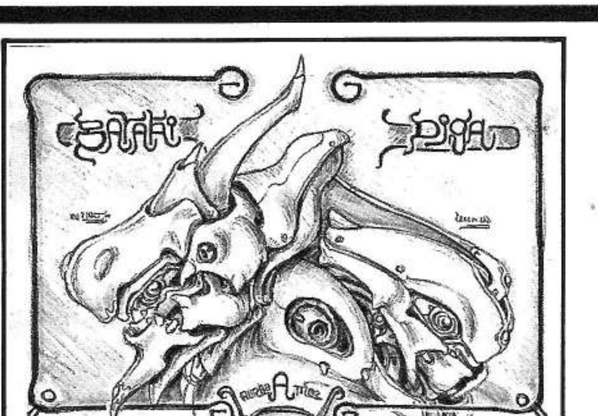
ダンバイン設計図

ウィルウィプスの開発

——大型戦艦の開発というプランが実行にうつされることになった。今までの戦艦の十機分の出力を必要とされる。オーラ増幅器と発生器の技術レベルを大幅に上げなければならない。ゼット様はこれが具現化されればオーラバトラーの技術にも大きなフィードバックができるだろうと言っていた。

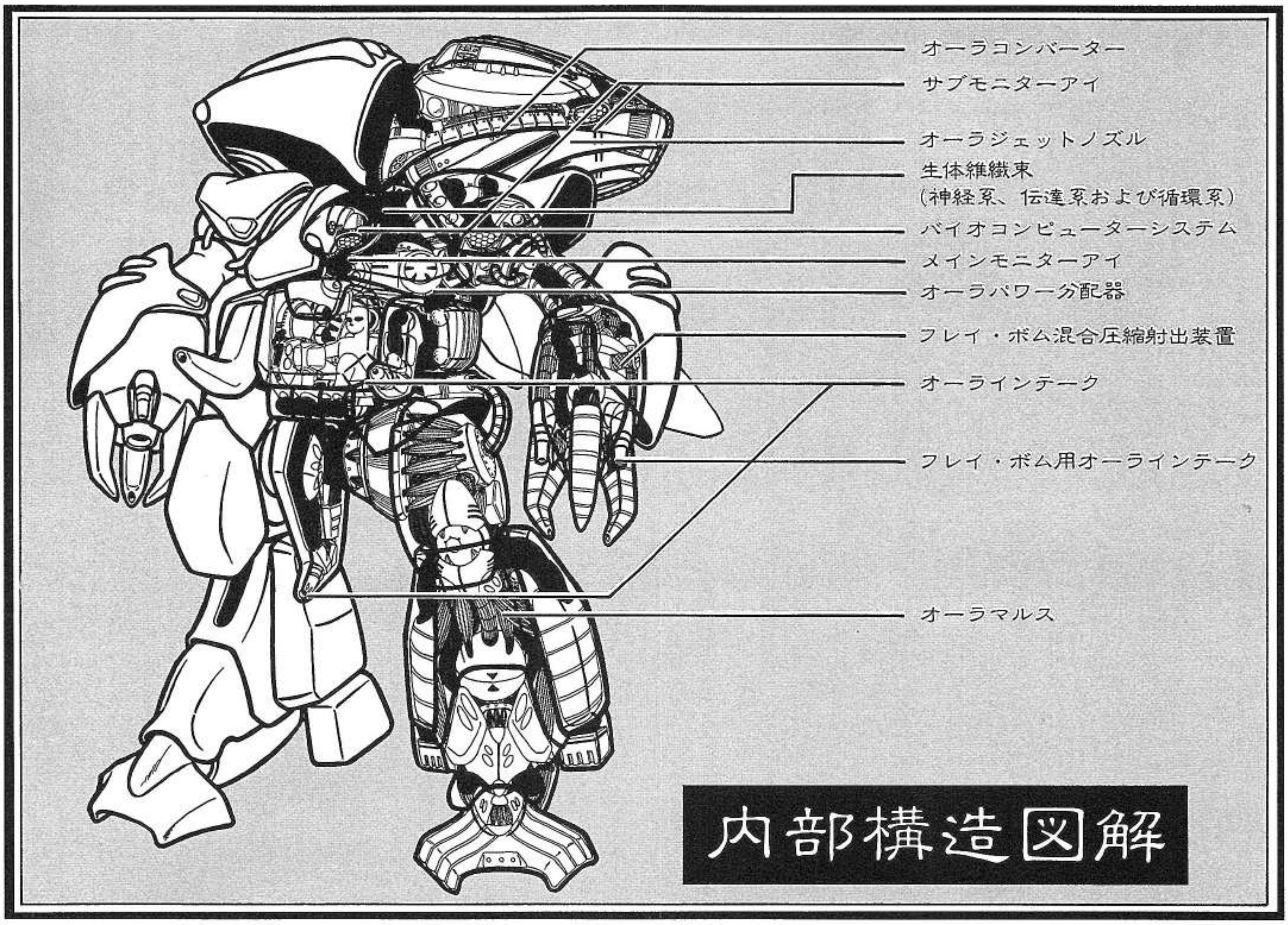
レプラカーン・ズワースの頃

——ゼット様がほとんど独力でお作りになったバストールは、ガラリア様の事故のために量産がみあわされた。しかし、各国がダンバインやダーナ・オシー型を基にしたオーラバトラーの量産を始め戦力を充実させはじめたため、より高機動性と重装備を両立させたオーラバトラーの開発がいそがれた。増幅器の性能アップがドラムロ型とビランビー型の利点を生かしたオーラバトラーを具現化を可能にしたのだ。



同時に発見された、オーラバトラーの頭部スケッチ

バイストンウェル



構造概説

ドラムロの構造と、留意する点を説明する。オーラバトラーは全身を強獣の外殻を加工した装甲で包み、内部に機械の仕掛けと、それを動かすためのマルスが張り巡らされているのである。

操作の中核をなすマルスは強獣のものを用いてバイオセイバーリキュードという薬品で包み生体を維持しているため、定期的に状態の確認、管理をすることが必要である。これは技術兵のなす部分であるが、貴公もオーラバトラーの力をあますことなく発揮するために常に出撃の前の点検で技術兵に点検の有無を確認すべきことである。

背中にあるグラバスの甲羅の様な形をしている部分をオーラコンバーターと呼ぶ。ここにオーラの力を増幅し全身を動かすための力とする機械と、空を飛ぶための推進力に変えるオーラジェットエンジンが入っている。これらは腹部両側と股間部の角の中にあるオーラインテークを通して大気中のオーラを取り込み、貴公自身のオーラ力を触媒として動力に変えて行く仕組みである。

その下にあるキマイラグのものを用いた羽根は空を飛ぶ時に姿勢を意のままにするために重要な役割を果たすものである。この羽根もマルスと同様に管理を必要とする。

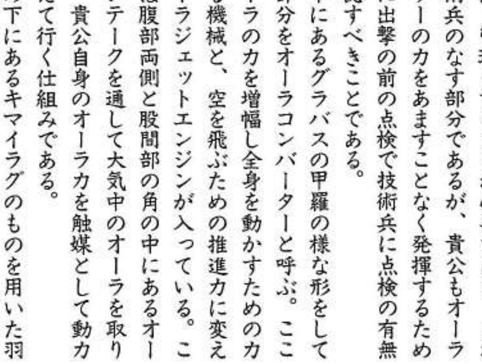
各間接部はマルスで伝えられた動きを強大な力に変えるための仕組みの機械が内蔵されている。これはオーラコンバーターより伝えられた動力によって作動する機械で、強獣をも上回る力の源である。

両手の部分は爪は接近戦に有効な武器になるが、その間に仕込まれたフレイボムの発射装置がこのドラムロの最大の武器である。これは燃える水と大気中のオーラを圧縮混合した炎の固まりを打ち出す仕組みである。一回の燃える水の補給で、左右合わせて約三〇回までの連射が可能である。

■ ギャラウー　(TVシリーズより)

全長27～50メット　体重　40～80ルフトン
主な生棲地　フォッグ・ゾーン　性格　凶暴

サンゴの林が密生する霧に満ちた谷、フォッグ・ゾーンに生棲する怪鳥。肉食で他の生物やユニコンなどを常食にしているが、そのテリトリーに侵入したものはコモンやフェラリオを初め、オーラマシンにまで襲いかかる。


ギャラウー

■ キマイ・ラグ　(TVシリーズより)

全長　25～50メット　体重38～67ルフトン
主な生棲地　カラカラ山　性格　凶暴

強獣の中では異端に属し、昆虫のフォルムを持つのがキマイ・ラグである。主にラウの国のカラカラ山岳に多数生棲していたが、その甲羅が特種な加工を施すことによりマジック・ミラー状になり、オーラバトラーのキャノピーに適しているため大規模な狩が行われた。そのためキマイ・ラグの生棲数はいちぢるしく減少した。普段はおとなしい性格をしているが一度暴れだすと凶暴になり、捕獲することは容易ではない。

オーラバトラー操縦心得(マニュアル)

私たちは、謎に包まれてた「オーラバトラー」の操縦法を、世界各国に残された資料をもとに解析することに成功した。ここに、バイストンウェルでおこなわれたであろう指導法を再現しつつ、ここに公開しよう。

心得として

此の度、貴公が与えられたオーラバトラー〝ドラムロ〟は、地上人の技術と、バイストン・ウェルの生体を組み合わせて作られた機械である。これは一機で騎馬にして五百騎に及ぶ力となり、貴公の技とオーラ力によって思いのままに動かすことが出来るのである。

そして何よりも、オーラバトラーを貴公が与えられたことは、領地を授けられたと同じ意味を持った、騎士としての最高の栄誉なのである。しかるに、貴公の操るドラムロが落とされるということがあれば、それは貴公の守る城が落とされるのと同じ意味を持つものなのであると心得られよ。

それゆえに、貴公がドラムロを操る技を身に付けるために、仕組みを理解し、実際に操作を繰り返し習熟していくことが必要である。

むろん、従来の騎士としての切瑳琢磨も欠かしてはならない。貴公のオーラ力は機械の仕組みで補うことは出来ない。高めて行くためには貴公自身の鍛錬が必要なのである。

仕組みは複雑で貴公の手に余る部分もある。それは、専門の技術兵に頼らなければならないが、貴公自身が技術者に状態を説明し作業の支持を出来るまでの理解は必要である。

操作法は体得するまでに若干の戸惑いはあるであろうが、完全に貴公が理解し体得したならば馬よりもたやすく操ることが出来る機械なのである。

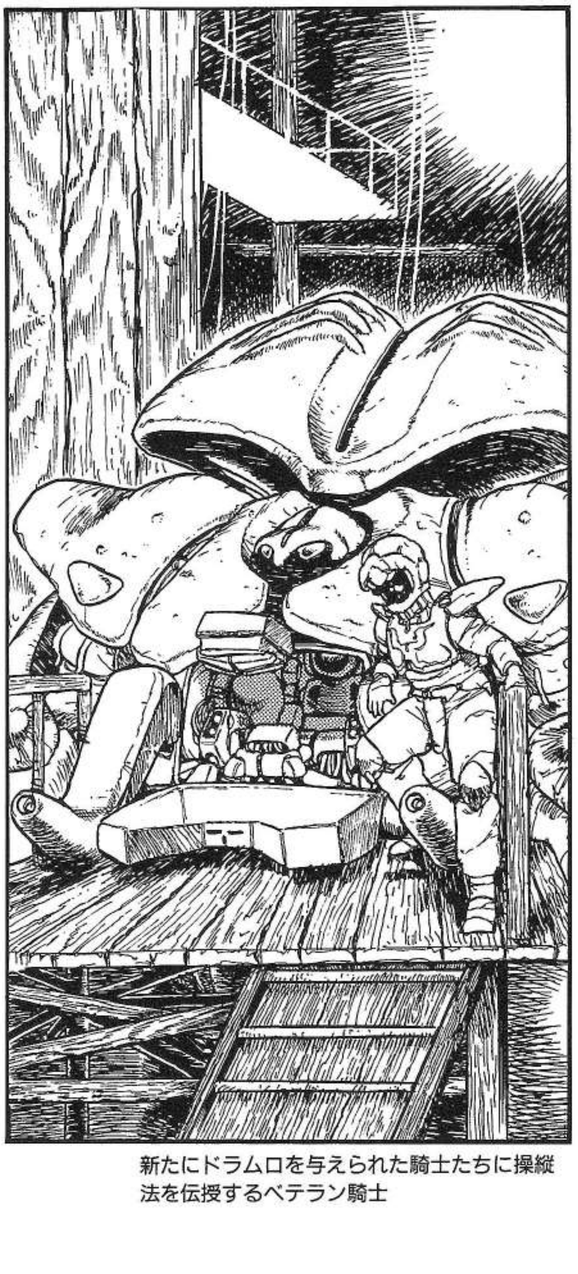
操縦概念

まず、ドラムロを操るためには腹の部分にあるコックピットに入らなければ成らない。

ここには立派な作りの椅子がある。この椅子には貴公のオーラ力を感じ取り動力に変え、ある程度までの動きを伝える仕掛けが施されている。

そして、椅子の両側に操作系の機器が配置されている。これらの機器で貴公がオーラ力で動かし切れない部分を補うための操作をするのである。操作系機器を貴公が操作するとマルスに伝わり、機器の強大な力に変わって行くのである。

強大な力に変わって行くからと言っても貴公が扱う時に力を込める必要はない。マルスから機械に伝わって行く過程で力は増幅されて行くので、貴公は動かすための間合いをこれらの機器を使って伝えるだけで良いのである。



新たにドラムロを与えられた騎士たちに操縦法を伝授するベテラン騎士

バイストンウェルの荒くれ者ども 強獣小図鑑

■ **アマゴローン** (リーンの翼より)

全長　6~9メット　体重11~26ルフトン
主な生棲地　湿地帯　性格　凶暴

コモンが通常集団で操る強獣の中で最も獰猛な強獣がこのアマゴローンである。その姿は太古の恐竜に類似し、細く長い腕、トゲのついた尾、鰐のような頭をしている。

■ **ガッダー** (TVシリーズより)

全長　8~25メット　体重　14~43ルフトン
主な生棲地　森林地帯　性格　凶暴

森林地帯や標高の低い山脈に生棲する甲殻強獣。ズバイグ(後に記述)を常食とする肉食獣で、なわばり意識が強く群れを成すことはほとんどない。背中、四肢、尾の部分が非常に硬い甲羅で覆われており、その甲羅は精製加工されオーラバトラーやオーラシップなどのいわゆるオーラマシンの装甲に用いられる。バイストンウェルに生棲する強獣の中ではもっとも生棲数の多い強獣である。



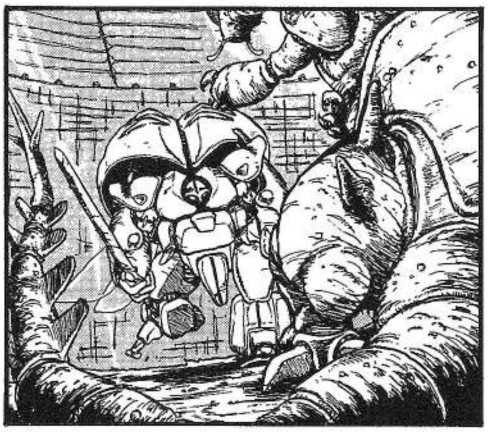
ガッダー

カット/蜂文太　図解/武半慎吾　強獣カット/福地　仁

AURA BATTLERS

バイストンウェル

剣術の実践訓練は強獣を相手に行われる



実戦抜粋　剣術

基本となる、陸の上での剣術をするための操作を説明する。

これは貴公の日ごろの切瑳琢磨がオーラバトラーの動きとなって現れてくるのである。最初は相手との間合いを詰めるために外側のアクセレーターを踏み込む。右に曲がりたいときには、右足を乗せているアクセレーターの踏み込みを軽くし、左足のアクセレーターを強く踏み込む。左はその逆の操作をする。

剣はコンバーターの鞘に収まっている。これを取るためにサイドスティックを引き、腕を上にあげ、スロットルレバーを操作し、コンバーターを剣を抜き易い角度まで持ってくる。

剣を抜いたならば、振りおろすためにはサイドスティックを押し、横に動かすときには、それぞれの方向に軽くサイドスティックを動かせばよい。

歩の進めかた、腕を動かす操作を体得すれば、後は貴公自身が剣をふるっている間合いで、機器を操作するのみである。

充分に理解し、習熟したならば、強獣を相手に実践で習熟してもらおう。

実戦抜粋　射撃

フレイ・ボムの射撃のための操作を説明しよう。

フレイ・ボムの発射は、一回の燃える水の補給で左右それぞれ一五回までである。コンソールで燃える水の残り量を発射毎に確認することが必要であることを心がけよ。

射程距離は約三〇メットである。充分に相手を引き寄せてから、射撃することが限りある使用回数を生かすために有効であると思ってもらいたい。

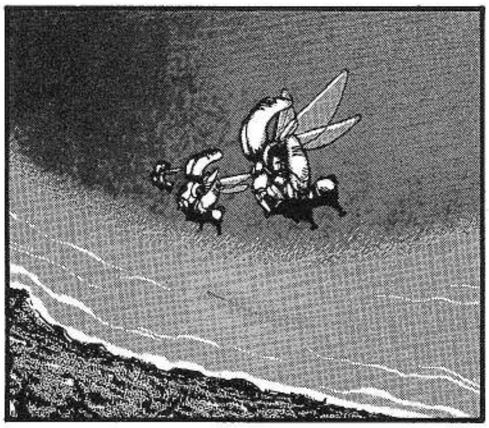
間合いを詰めたならば、腕を相手に向けてサイドスティックの引き金を引く。しかし、弓をいかけるのと違い、フレイ・ボムにはほとんど下に落ちる力は働かないので、真っすぐに相手に向かって腕を突き出し、狙いを定めてかまわない。

フレイ・ボムを打ち出す機械は、腕の中に仕込まれている。打ち出し口の回り三箇所にあるオーラを取り込み口をふさがれると、フレイ・ボムは発射されずに腕の中の機械を燃やしてしまうこととなってしまうので、実際に戦の場に出たときには、その点の注意も怠りなくすべきである。



フレイボムは圧縮された炎の塊を打ち出す

飛行訓練はベテラン二人に挟まれて行う



実戦抜粋　離陸

空を飛ぶための操作である。これは日ごろの我々の行動からは掛け離れた、ミ・フェラリオや強獣の行動に近いものである。そのため、ほかの操作と違い、不慣れゆえ非常に危険を伴う感覚となる。充分に操作を理解してほしい。

まず、コンバーターを開き空を飛ぶための出力をスロットルレバーによって加減する。このときスロットルレバーの操作は慎重におこなう。ややもすると、急激なジェットの噴射で機体を壊してしまうことになるからである。

オーラジェットの出力をコンソールを見ながら、飛び立てる最小限度までに高めたなら、飛行用のアクセレーターを踏み込む。このとき、フライトコントローラーは引き寄せられる最大限のところから、こころもち前に戻した位置でしっかりと固定する。

これで空に飛び立つことが出来る。目標の高さまで達したなら、フライトコントローラーとアクセレーターを中間の位置まで戻し、安定した態勢をとる。これ以降の操作は実践に入ったおり、逐次、無線を通して指示する。

■ドラウゲン（オーラファンタズムより）

全長　0.5〜35メット　体重　50ルフトン未満
主な生棲地　洞穴や森林　性格　多種類

竜に酷似した姿を持つドラウゲンは俗に聖獣とあがめられている。白いドラウゲンは知恵を代表し、世の平和を願うものとされる。一方黒いドラウゲンは、無秩序と狡猾、そして力を表すといわれている。

■ドラゴロール（リーンの翼より）

全長　35〜67メット　体重　26〜48ルフトン
主な生棲地　森林　性格　いたって凶暴

地上でいう龍（りゅう）に似たフォルムを持ち、巨大な蛇のような頭、首には馬のたてがみに似た剛毛、長大な胴、小さい四肢、そして全身を濃緑色の鱗（うろこ）に覆われているドラゴロールは、バイストンウェルの中で最も凶暴な分類の強獣である。

■ドラゴ・ブラー（オーラバトラー戦記より）

全長　21〜34メット　体重　10〜22ルフトン
主な生棲地　沼地や森林　性格　凶暴

ドラゴロールと似た強獣ではあるが、翼を持ち空を飛ぶことが可能である。口からは炎をはき、その威力はフレイ・ボム並みである。

■ルグウ（TVシリーズより）

全長　32〜45メット　体重　39〜52ルフトン
主な生棲地　嵐の玉　性格　凶暴

コモンの世界とフェラリオの世界とを分ける砂と暴風の壁、嵐の玉に生棲している強獣。弾力性のある皮膚はオーラバトラーの剣（ソード）をもってしても切り裂くことは難しい。

操作系概説

操作系機器の仕掛けと操作を説明する。
コックピットの前面はキマイラグの外殻を磨きだして、内側からはガラスのように透けて見える装甲になっている。これにより正面の視野は実際の光景を目の当たりに出来るが、側面はモニターという電気仕掛けの鏡を通して光景を見ることになる。その光景は実際に貴公が座っているすぐ脇の光景ではなく、腕の外側の光景を映し出すのである。ここによって、貴公はコックピットという閑所に居ながら、馬の鞍に乗っているのとほぼ同様の視界を得ることが出来るのである。

上面にある円く黒い鏡のような形をした機器が、オーライメージプロセッサという機械である。この機器が貴公のオーラカを機械の言葉に変え、貴公の意図するドラムロの四肢の動きにしてくれるのである。

椅子に座り、肘を曲げたちょうど両脇にある機器がドラムロの腕を動かすためのものでサイドスティックと呼ぶ。大体の四肢の動きはオーライメージプロセッサによって操ることが出来るのであるが、サイドスティックの操作で、腕を繰り出すことや剣を振りおろすなどの間合いの加減が出来るのである。手前に引けば腕を引き、押し出せば腕を突き出すことが出来る。

サイドスティックの握り部分の上端にある金属の輪が、フレイ・ボムの発射用の引き金である。これは軽く引くだけでフレイ・ボムを発射出来るので、間合いを取るために握るときに力を込めないように心がけよ。

サイドスティックの手前、椅子寄りにある杖の握りのような形の機器をスロットルレバーと呼ぶ。これはコンバーターの開く角度と、ジェットの出力を加減して空を飛ぶ速さを決めるための機器である。

足元に足おきのようなものがあるが、これは足おきではなく、アクセレーターという機器である。外側の二つを踏み込むことによって地上での歩行の速さを加減し、内側の二つで空を飛んでいるときの細かい加減が出来る。アクセレーターに足を置く際に、足おきのように靴を脱ぐ必要はない。靴を履いたままで良いのである。

アクセレーターの上、正面中央にある機器をコンソールと呼ぶ。これは、そのときどき機械の状態を、貴公に絵にして示す機器である。中央縦に三つ並んでいる一番上が貴公のオーラカの高まりを示し、真ん中がコンバーターの出力状態、一番下が空を飛んでいるときの姿勢を示すものである。その左右にあるのが、両腕のフレイ・ボムの燃える水の残り量を示すものである。

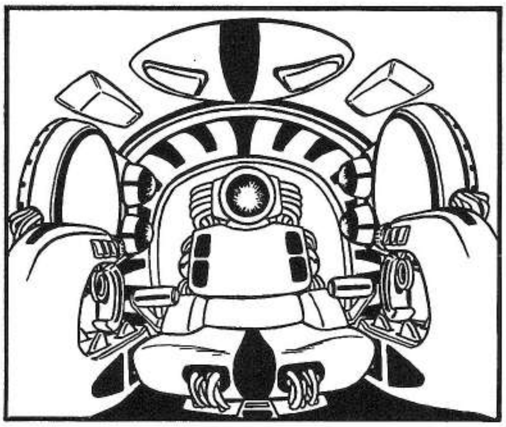
コンソールの付け根から伸びている機器が、フライトコントローラーという機器である。これは、空を飛ぶときの舵である。この機器を動かすことによって、コンバーターの下から生えている、キマイラグの羽根を動かして舵を取るのである。

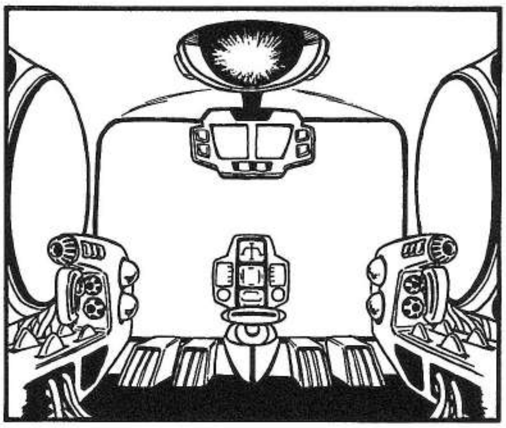
しかし、フライトコントローラーだけで空の上での姿勢を整えることは出来ないのである。フライトコントローラーを操作すると同時に、先程説明したアクセレーターでジェットの出力を加減を操作しなければ、姿勢を保つことは出来ない。これは、ドラムロに限らずオーラバトラーすべての操作のなかで一番に難しく、習熟するまでに細心の注意を心がけてほしい。

正面上に二つのモニターがあるが、これをオーバーヘッドコンソールと呼ぶ。これは後方の視界を写し出すことが出来る。そして、この中には無線機が仕込まれているので、戦を共に行うほかの機体に乗っている人物と話をすることが出来るのである。

操作系機器は、先程のフライトコントローラーの説明のように、相互の連動が必要となってくる。個々の動きに理解を深め、後の実戦訓練で手ごたえは体得してもらいたい。

①フロントウインドゥ
②サイドモニター
③オーライメージプロセッサ
④サイドスティック
⑤スロットルレバー
⑥歩行用アクセレーター
⑦飛行用アクセレーター
⑧メインコンソール
⑨フライトコントローラー
⑩オーバーヘッドコンソール
⑪オーラパワー感応シート







キマイ・ラグ

■ ズ・バダ　（TVシリーズより）

全長　5～9メット　体重　10～27ルフトン
主な生棲地　ボンヤー山　性格　凶暴
主にラウの国の霊山、ボンヤー山中に棲む巨鳥。鳥の姿をしてはいるが、その羽はすでに退化しており飛ぶことはできない。

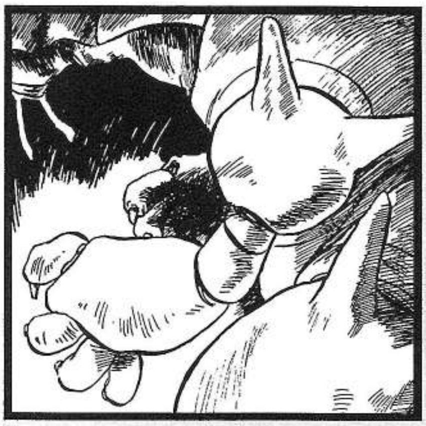
■ ズバイグ　（TVシリーズより）

全長　6～10メット　体重　20～35ルフトン
主な生棲地　ボンヤー山　性格　おとなしい
ボンヤー山中に生棲する陸棲のカメ。ガッダーが常食としている強獣で、おとなしい性格をしている。独特な甲羅を持つが、オーラバトラーの装甲には使用されない。

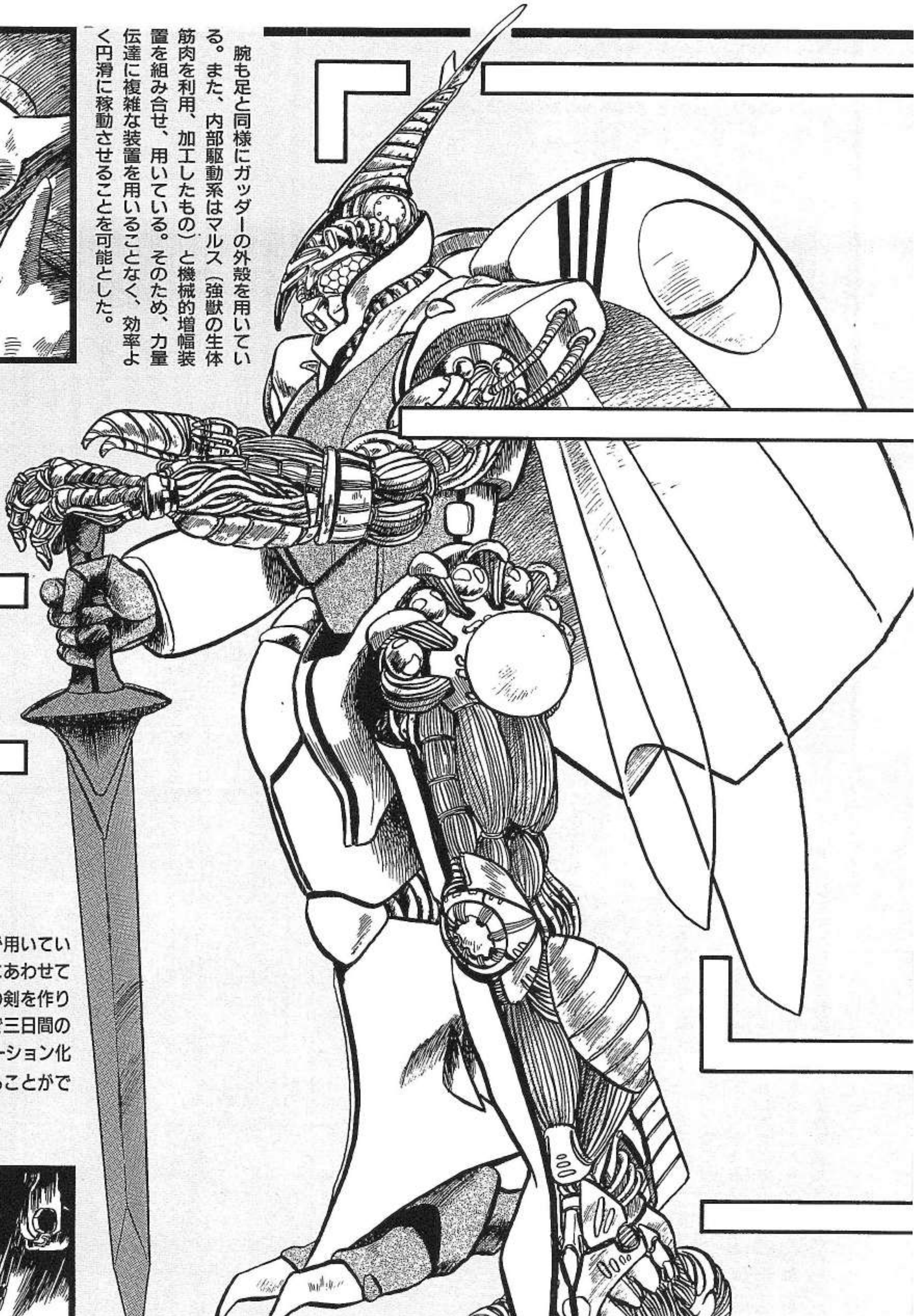


ズバイグ

バイストンウェル



腕も足と同様にガッダーの外殻を用いている。また、内部駆動系はマルス（強獣の生体筋肉を利用、加工したもの）と機械的増幅装置を組み合せ、用いている。そのため、力量伝達に複雑な装置を用いることなく、効率よく円滑に稼動させることを可能とした。



ソードは基本的には、通常騎士が用いているものをオーラバトラーのサイズにあわせて作ったものである。初期には、この剣を作り上げるために鍛冶職人十人がかりで三日間の作業を要したが、後期は半オートメーション化され、職人二人で半日の作業とすることができた。



オーラバトラー部分解説

巨人騎士（オーラバトラー）は一体どんな物で造られているのか？　その疑問に答えるべく、このコーナーでは部分解説を行ってみよう



キマイラグの頭の外殻を加工したものが装甲として用いられている。シルエットそのものがキマイラグの頭の形に似せているので、ほかの四肢にくらべ加工を最少限のもので済ましている。

内部は人体同様に、運動系を制御する中枢部が集中している。特筆すべきは、猿に似た強獣の脳を利用したバイオコンピューターシステムである。これにより人型オーラバトラーの動きのコントロールを可能にした。



胴体の前面はキマイラグの外殻を磨きだし、マジックミラー状にしたものを用いている。このためにコクピット前面の視界は確保されている。背面はガッダーの胴体部の外殻を用いている。



コンバーターの内側にある薄い昆虫のような羽は、キマイラグの羽を用いたものである。本来キマイラグの巨体が羽ばたきによって飛翔するものなので、外観の印象とはちがい、強度、柔軟性ともに高いものだ。

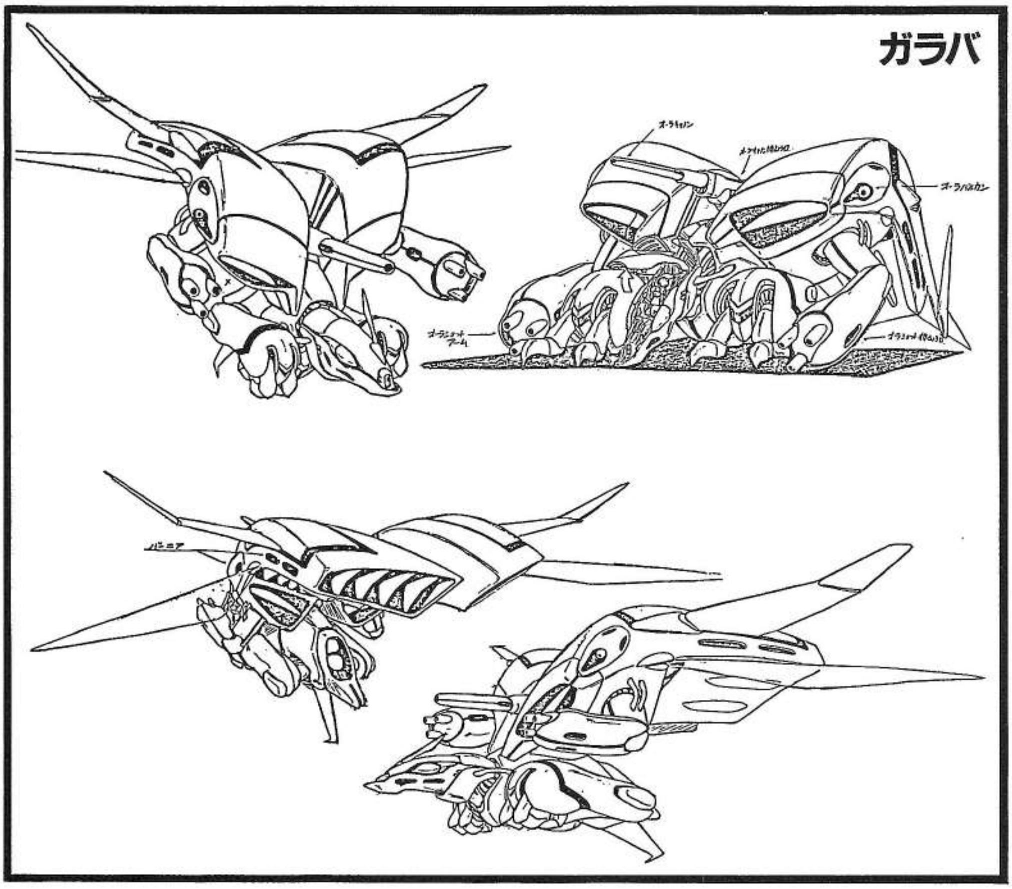
オーラバトラーでは、主に飛行時の姿勢制御に用いている。



足はガッダーの足の外殻を加工して装甲に用いている。ガッダーの外殻は加工性が高く、その上に衝撃に強い。そのため、オーラバトラーの主要部分の装甲に用いられることが多くなっている。

カット／狭霧光明

バイストンウェル



オーラファイター

オーラバトラーとウイング・キャリバーの融合を考慮され開発されたのが、オーラ・ファイター「ガラバ」である。

空中戦専用機として造られた「ガラバ」は、空中戦に不必要な足を取りはらわれ、その機体の半分近くがオーラコンバーターという特異なシルエットを持っているが、その機動性と高速性の合体は戦闘時において絶大の威力を発揮した。

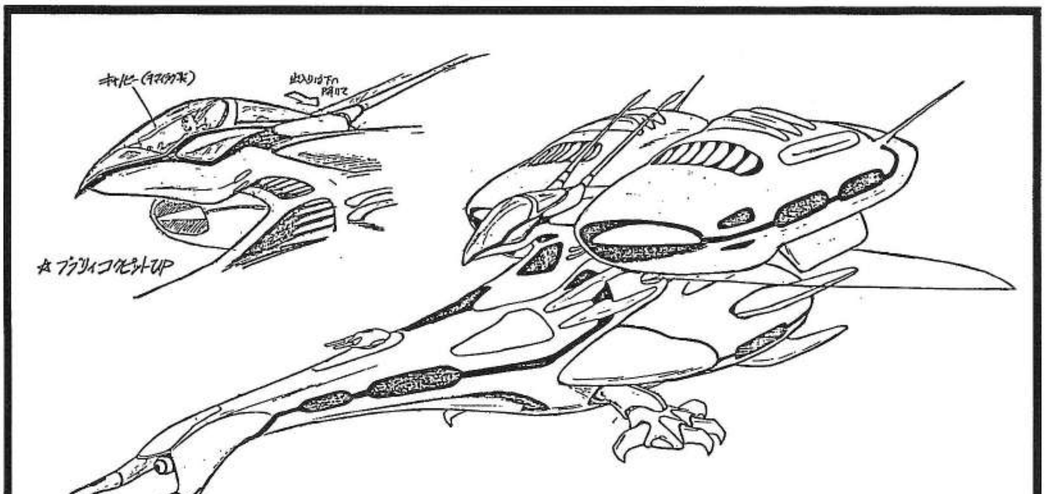
また、武装面においてもオーラバトラーを卓越しており、背中にオーラ・キャノン、コンバーターにオーラ・バルカン、両腕にはオーラ・ショットなどと、ほぼ同時期に開発されたオーラ・ボンバーに通じる物を持ち合わせている。

地上に上がってからの空中戦で活躍した機体で、生産数は六機確認されている。

オーラバトラーの格闘力、ウイング・キャリバーの速力と運動性、オーラ・シップ、オーラ・ボムの火力を取り入れ、これまでショットウエポンが開発したオーラシンの集大成ともいえるものが、このオーラ・ボンバー「ブブリィ」である。

オーラ・ボンバーはオーラバトラーをかなり上回る性能ではあるが、操作が複雑化してしまい乗員が二名必要となっている（パイロット一名、砲手一名）。

また、このオーラ・マシン群が地上に上ってから完成したもので試作機を実戦に投入した一機しか存在していない。もし、この機体が量産されていたとしたら、戦局は大きく変貌していたに違いないだろう。



オーラボンバー

第三項

機械（オーラマシン）

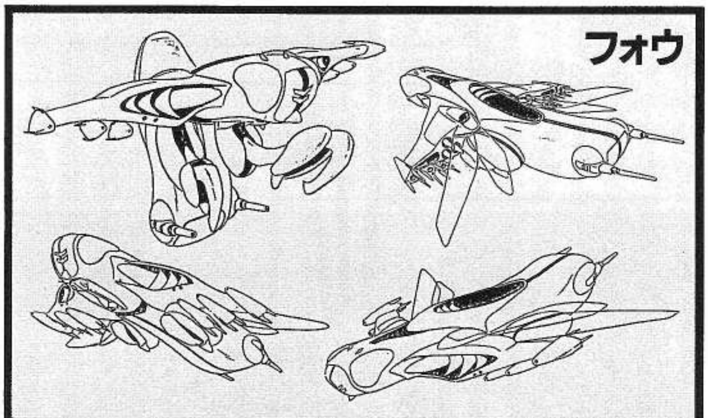
バイストンウェルにおける機械（オーラマシン）は、オーラバトラー以外にも様々なものがある。ここではその他の機械（オーラマシン）についてのべてみよう。

ウイング・キャリバー

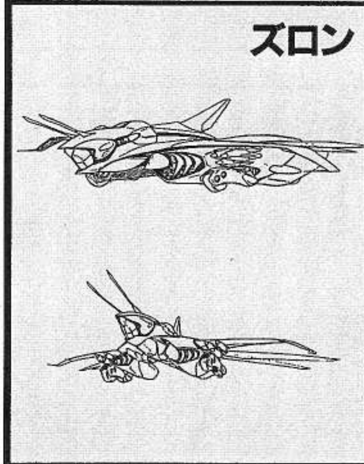
オーラバトラーの出現によって、バイストンウェルの戦いはいちじるしい変化をとげた。それまでは、陸上の騎馬隊の支援を主たる目的としたオーラ・ボムが唯一の飛行兵器であったが、オーラバトラーの完成とともに主なる戦場は陸から空へと移り変わった。そして戦場の変革にともない、戦いの主導権を握るものも、騎馬から巨人騎士へと変わっていったのである。

　そのオーラバトラーの援護、高速移動用に開発されたのがこのウイング・キャリバーである。

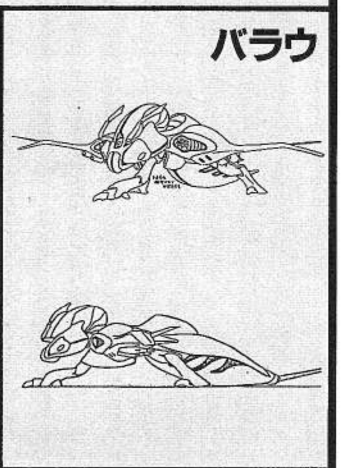
　ウイング・キャリバーは戦闘機から強襲爆撃機までの幅広い用途に合わせて開発された機体で、その飛行性能はオーラバトラーの行動範囲を大いに広げることとなった。



フォウ



ズロン



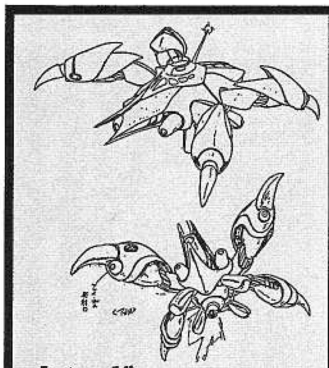
バラウ

オーラボム

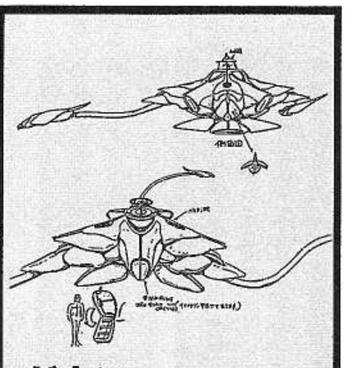
ショット・ウエポンがバイストンウェルにて最初に製作したオーラマシン、それがこのオーラ・ボム「ドロ」である。

　オーラ・マシン開発初期の機体であるために、オーラ力のエネルギー転換率が悪く四人乗りという搭乗人員構成になっている（このことがビランビー開発時に新型のオーラ増幅器を完成させる要因となっている）。

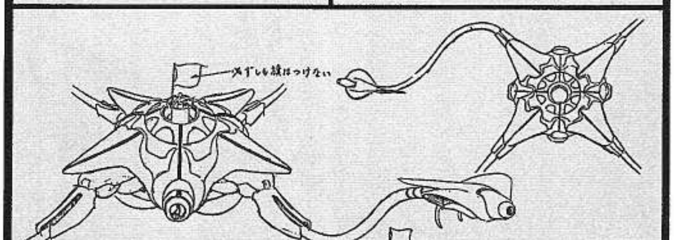
　オーラ・マシン群の中では初期に開発された機体とはいえ、オーラバトラーが出現するまではバイストンウェルでの唯一の飛行兵器として諸国に脅威の感をあたえていた。特に四本のフレキシブル・アームから射出されるフレイ・ボムの威力は強力で、後に開発されたオーラバトラーの武装案に大きく影響をあたえることとなった。



タンギー



グナン



ドロ

オーラアーマー

オーラアーマーとは、オーラバトラーと比べて小さく通常の甲冑同様身につける方式をとっている一種の鎧である。それは単に重機動戦能力に優れているだけではなく（事実、この甲冑を身にすることで優に騎兵二個兵団の戦力に価したといわれている）人のオーラ力を、その甲冑を結界にして内側に封じこめることに成功しているのである。こうして甲冑内に凝縮されたオーラの中に身を浮かべ、これを精神力で制御、発動させることであらゆる攻撃から身を守り、いかなる魔法も呪文もその効力を失い、例えば、紅蓮の炎に身を焼かれようとも滅びることはないといわれている。



パンツァードラグーン（機甲竜）

パンツァードラグーンとは、戦闘用に飼育した竜獣に装甲を施した対オーラバトラー用の簡易生体兵器である。

先に記述したようにオーラバトラーの出現によりバイストンウェルの戦いは変革をとげた。だが、機械（オーラ・マシン）の技術はもともと地上人がバイストンウェルにもたらしたもので、その技術を手に入れることができた国はごく少数しかなかった。したがって、機械（オーラ・マシン）を持たない国にとってオーラバトラーの存在は脅威そのものだった。

そのオーラバトラーに対抗するために開発（飼育）されたのが、このパンツァードラグーンである。

通常、オーラバトラー一騎に対し数匹のパンツァードラグーンが用意され、かなりの戦果を上げた。

オーラパンツァー（多足兵騎）

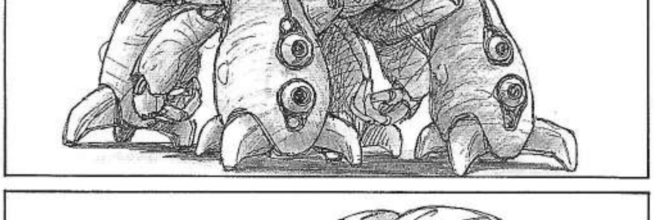
オーラパンツァーとはオーラバトラーとほぼ同時期に開発された機械（オーラ・マシン）である。

オーラバトラーの一環として開発されたオーラパンツァーは、オーラバトラーと異なり二足歩行型をとっていない。又、増幅器（オーラ・コンバーター）による飛翔能力も持たない。あくまで地上戦のみを想定された機種である。その代表的なものが、「ドラムロ」の基本となったとされる「スカラベ」である（左上図）。

さらに、オーラバトラーの生産体制が確立してくると地上戦における ウイング・キャリバーの役目を担う戦車、「ザラタン」（左下図）へと発展していった。このザラタンはオーラバトラーを乗せて移動することが可能で、又兵員輸送車としての機能も持ち合わせている。

「スカラベ」、「ザラタン」の成果によりその実用性を認められた多足歩行型の機械は、両者の長所を取り入れ最終的には「アケロン」（P12参照）にいたった。「アケロン」は他の多足型とは異なり、大型のオーラコンバーターを備えホバリング機能を持つことができるようになっている。


スカラベ

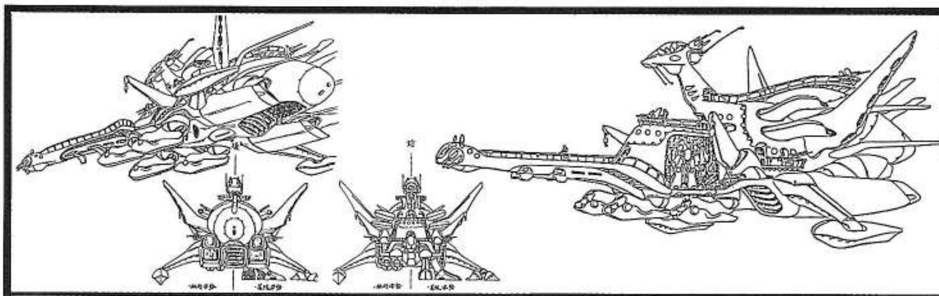

ザラタン

オーラシップ

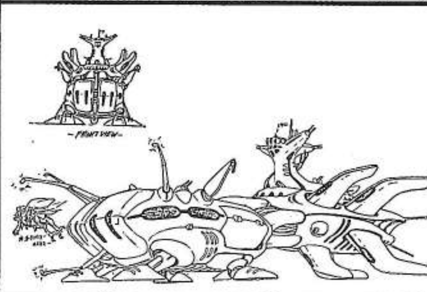
オーラバトラー、オーラ・ボム、ウイング・キャリバーについで開発されたのがこのオーラシップである。

オーラシップは当初、オーラバトラーや、弾薬、食料などを前線に送りとどける輸送機として開発された。その一号機が「ナムワン」である。ナムワンは物資輸送という名目上、たいした武装は施されておらず、戦闘用としては多少の難があった。その後、オーラシップを出城的思想をもとに戦闘用として改良を加えていったものが、ブルベガーであり、ナムワンを改造したゼラーナである。

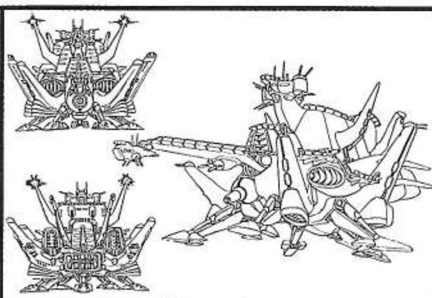
オーラ・シップの中で特異な存在をなしているのが、「スプリガン」である。この艦はショットが自分専用に造り上げたもので、高速移動を重視されており、「オーラ・クルーザー」と言われている。



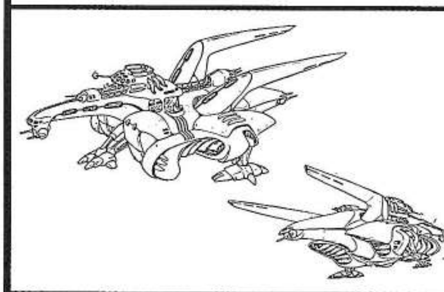
ゼラーナ



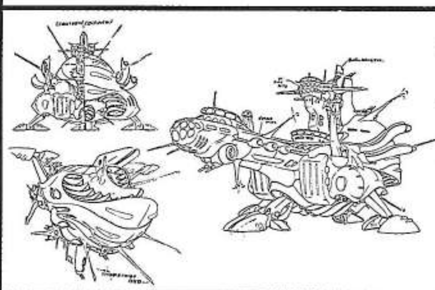
グリムリー



ブル・ベガー



スプリガン



ナムワン

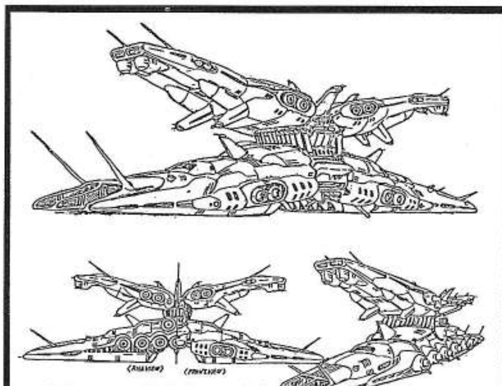
オーラバトルシップ

あくまで戦闘を目的とされ、強力な武装を装備し開発された超大型戦闘用オーラ・シップ、それがオーラ・バトル・シップである。

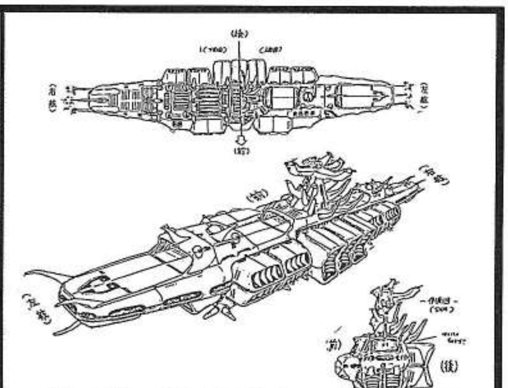
アの国を制圧したドレイク・ルフトが、バイストンウェル制圧へと乗りだすにあたり、ショット・ウエポンに制作させたのが最初に完成したオーラ・バトル・シップ「ウィル・ウィプス」である。

このオーラ・バトル・シップの完成に欠かすことのできないものが「擬似オーラ力発生機」の存在である。本来、生物が発するオーラを擬似オーラ力発生機で機械的に生みだすことによって、あれだけ巨大な物体が空に浮かぶことが可能になったわけである。

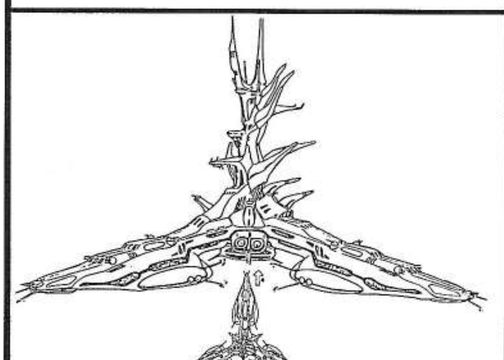
オーラ・バトル・シップの技術は、その後間者（ガロウ・ラン）の手により各国にいき渡り、ナ、ク、ラウの国などでも完成されている。



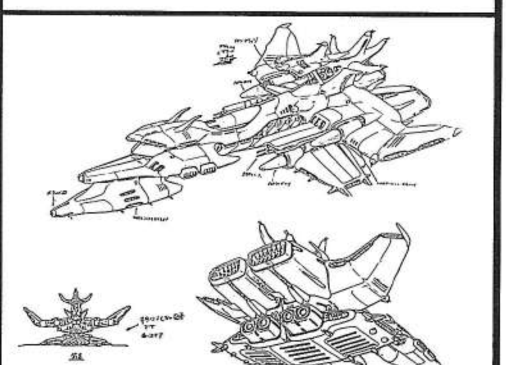
ゲア・ガリング



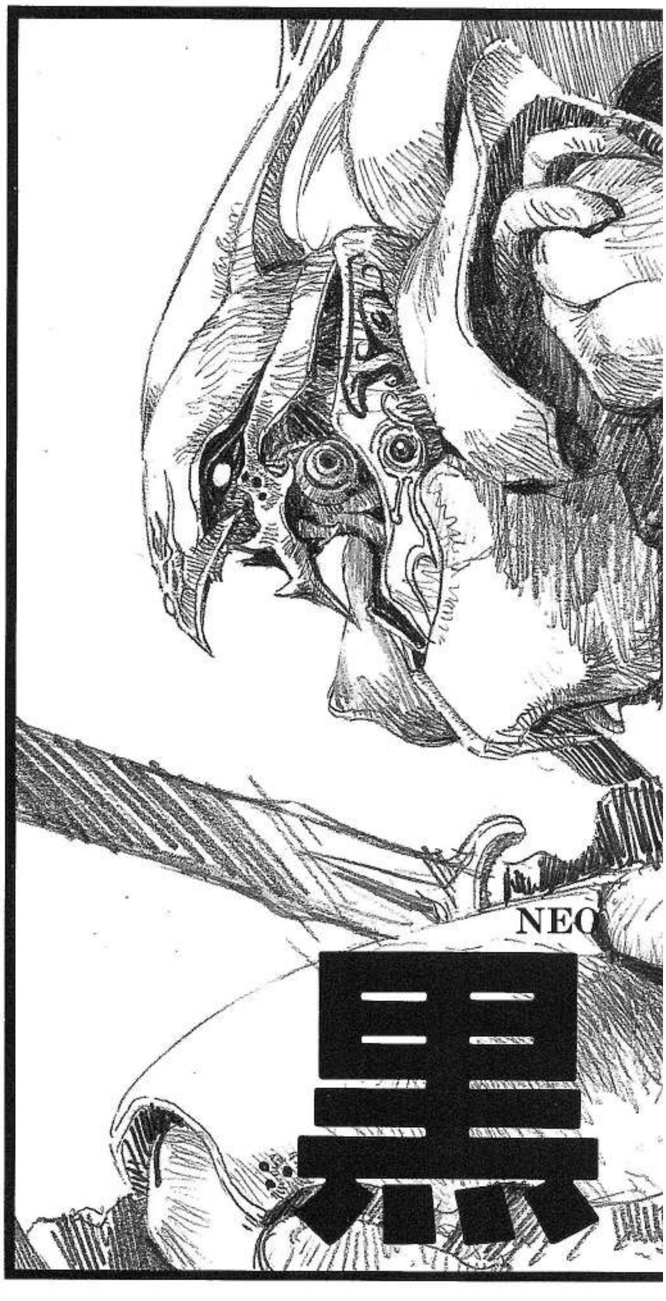
ウィル・ウィプス



グラン・ガラン



ゴラオン



シオンは、フェラリオが抱えてきた赤い果実を指でつまみあげながら、尋ねた。
「この先に、いぃっぱい生ってるのよォ。泉はみつからなかったの。でも、これなら、汁気もいっぱいあるし、お水の代わりになるでしょ?」
「うん。……甘い」
「……ね?」
つまみあげた実を口にほおりこんでシオンが相好をくずすと、フェラリオは嬉しそうにシオンの顔の前に飛び出した。
「お前……知らせに来る前に、たらふく食べてきたな、手の平が真赤になってるぞ」
「……ほんとぉっ?」
言われて、フェラリオは慌てて手の平を見る。その髪の毛を、シオンはからかうようにひっぱった。
「やっぱり。遅いと思ったんだ」
「……嘘なのぉっっ! ひどぉい、シオンったら。……あんっ、髪に触わんないでって言ってるのにぃっ!!」
「わかったわかった。お前のご自慢だったな、シルキー、その髪は」
プッと頬をふくらませて、ミ・フェラリオはシオンにひっぱられて乱れた緑色の髪を急いで両手で整え直した。おしゃまなミ・フェラリオ、シルキー・マウ。シオンがシルキーと出会ったのは、まだ子供の頃だ。故郷からシオンが騎士として旅立つことに決めた時、どうゆう気の吹きまわしかくっついてきて、それ以来、放浪の旅の良き道連れになってくれている。
「……で、どこにあるんだ、この果実が取れる繁みは?」
「もうっ。シオンになんて教えてやんないっっ」
「それはないだろ。教えてくれよ」
んべっ、とシルキーはアカンベをした。が、シオンが困ったような顔をしてみせると、舌を出して、ニコッと笑う。その仕草が可愛い。
「こっち」
髪形が整うと、ようやくシオンの肩の上から飛び立って、道を先導した。
まもなく、低木の繁みと下生えを踏み分けて行くと、ぽっかりと丸く土が露出していて木々が生えていない、大きい広場のように空間があいている場所に出た。その広場を囲むように赤い実が鈴なりについた緑の繁みがあった。梢も上空で円を描くように裂け目ができていて、そこに青いまぶしいような空が見える。
「変な場所でしょ?」
「……でもないな。ここに多分、泉があったんだよ。そのせいで、こうなっているんだ。枯れてしまったのかな。こんな感じだと、まだ土を掘れば、水が湧いてくるかもしれないよ」
「井戸、掘るのぉ?」
「水が欲しけりゃね。とりあえず、ぼくらは、この赤い実をいただこう」
シオンが赤い実を摘んで口に入れ始めると、シルキーも赤くてとびきり甘そうな実にかぶりついた。シオンは、腰のベルトに下げた物入れから堅く焼いたクッキーのかけらを出して赤い実と一緒に食べ、シルキーにも分けてやった。
いい天気だった。シオンは、光の中で、伸びをした。この天気が続いてくれれば、今夜の野宿も辛くはなさそうだ、と思うと、ホッとした。
食べ終わり、先の旅のために少し持って行こうと考えて、赤い実を大目に手の平の上に摘み始めた時、……頭の回りを飛びまわっていたシルキーがシオンの髪の毛をひっぱった。
「シルキー! ふざけるなよ」
シオンはうるさそうにした。が、シルキーはなおもシオンの髪をひっぱって、叫んだ。
「シオン! ……あれっ……何!」
シルキーがシオンの肩の後ろに隠れたのと、シオンが素早く振り返って背後に動く物を目の中に捕らえたのが、ほぼ同時だった。シオンは即座に踵を返すと警戒して身構え、摘んだ赤い実を地面の上にほおりだして剣の柄に手を添えた。
繁みの中から現れたのは、白い一角馬だった。みごとな、真白の毛並みの馬だ。大きくて威風堂々としている。背に鞍はつけていなくてまるで野生馬のようだったが、その背は人を乗せていた。一角馬は、おそれげもなく、シオンたちに近ずいてくる。
……白い一角馬の背には、少女が乗っていた。プラチナ色の髪をした少女。一角馬の白いたてがみに身をすりよせるようにして乗っている。白銀の、王族の装束であるくるぶしまで隠れた長衣を着た上に真珠色のマントをはおい、腰には錦の飾り帯をしめている。──美しい少女だった。だが……哀しげな。憂いに曇った表情が、見てとれた。瞳は、海の深い色を思わせる青だった。その目は、まるで何かを訴えるように、シオンを見ていた。助けを求めるように。
(……何……だ?)
シオンは、目を離せなかった。少女のくい入るような青い眼差しから。動けない。手の平は険の柄に張りついたようだった。
「シオォォンッ………」
シルキーが耳もとで、心細げな声をあげるのが聞こえた。一角馬は少女を背に乗せて、シオンとシルキーの目の前を



BYSTONE WELL FANTASIC STORY

の虜囚

構成／出渕 裕
ストーリー／ひかわ玲子
イラスト／幡池裕行

バイストン・ウェル。そこで一つの動乱は終止符を打ち、深い森と湖、生命の海をミ・フェラリオたちが遊ぶ人の世に、一時の平穏は訪れた。だが、おそらくは、誰も知るまい。何千年もわたり学習を続ける、エ・フェラリオたちすらが。魂が、人の魂がどこから来たり、どこへと流れてゆくのか。人の生と、その生の記憶が、何を語るのか。

ここは、バイストン・ウェル、魂の安息の地。……

1

（……ったく、もう。なんて森だ。通り抜けるのに、こんなにかかるとわかっていたら……）

――ま、結果としては同じだったな、とシオンは溜め息をついた。いずれにせよ馬を買うお金はどこにも無いのだし、商隊と一緒に行って馬車に乗せてもらうのは、騎士たる誇りが許さない。

深い樹梅は、果てしもなく続いていた。高い梢の合間からは木漏れ日が落ちてきては、少年の着ている銀色の鎖帷子にキラキラと光を宿していた。黒い髪、黒に近い濃い緑の瞳。まだ若年ながらに、矜持に輝く、意志の強い面差しを持っていたが、その表情の端々、その身振りの節々に幼さは残っている。立身出世を夢見て家を一人出てから、既に何年かたっていた。戦役での殊勲を求めて、あるいは騎士としてとりたててもらい忠誠を誓うために様々な城を渡り歩いていたが、まだ名をあげる機会には巡り会っていなかった。

少年・シオンは、木漏れ日を見上げて、もう一つ、溜め息をついた。この調子では今夜も野宿ということになるだろう。もう三日、まともな食事をしていなかった。

「シオ――――ンッ！」

かん高い声がして、光の中からさらに光の粉を撒き散らし、小さな羽の生えた人影が少年めがけて、急降下してきた。パタパタと背中の羽をはばたかせながら、少年の顔の前の空間に、ひょいと滞空する。ミ・フェラリオ……女の子だ。その手には、両手で真赤に熟れた木の果実を重そうに抱えていて、その重さでいまにもおっこちそうになるのを、懸命に羽をばたつかせてふんばっている。シオンが両手を出すと、その上に乗って、ホッと息をついた。緑色のふわふわしたきれいな髪をした、愛らしいミ・フェラリオ。近くから覗けば、長い睫毛に縁どられた、その碧い宝石みたいな瞳を見てとることができるはずだ。

「ごくろうさま。なんだい、これは？」

シルキーが、力無い声でなおもささやきかけた。
「じゃ、お前一人、森に戻るか?」
シオンにそう言われると、シルキーは肩の上で急いでかぶりを振って、シオンの首にぎゅっとしがみついた。
舟は湖の中央にそびえる城の前に来た。霧が、その姿を霞ませている。舟は島の裾に滑り込み、そのまま城の水門をくぐって、城の中にはいっていった。長い石造りの水道があった。水は、城の奥へと流れていく。やがて、霧の中から、水道の左右に巨大な人影が現れた時には、驚いた。近ずくと、それは巨人騎士……おどろおどろしい外見を持つ、人型の装甲機械の彫像とおぼしきものだった。三体ある。あっという間に通り過ぎていった。
「なに、あれ?」、シルキーが尋ねる。
「さあ……この前の戦役の時までは、ああした機械装甲獣が使われていたそうだけど、エ・フェラリオによって、放逐された、とお袋に聞いたことはあるが……」
シオンは答えて、首をひねった。
やがて、舟着き場が見え、そこに舟は止まった。シオンとシルキーは舟を降りた。螺旋階段がある。そこで、シオンとシルキーは、顔を見合わせた。階段はふたつあり、ひとつは巨人が登るためのような、段がとてつもなく高い階段。もうひとつは、人が登れる普通の階段。
「とにかく……行こう」
シオンは言い、シルキーはごくっと喉をならし、必死の表情でうなずいた。翼を神経質に肩の上でぶるっと震わせる。シオンは肩に手をやって、その小さな肩をさすってやった。
階段を登りきると、幅の広い、真直ぐな階廊が奥へと続いている。金の燭台が廊下の左右の壁に火を点していた。まだ昼間のはずなのだが、やけに薄暗い。青の地に金箔で鳥の意匠をこらした壁の装飾や、足が沈むような柔らかな床の絨毯の感触からしても、そうとう裕福な城であるように見受けられるのに……しんと物音ひとつせず、死んだような静けさに満ちているとは、どうしたことだろうか?」
……何かが変だ。シオンは思った。得体の知れない化け物の体内にとりこまれてしまったような、そんな気分がしてくる。
廊下の先には、龍を浮き彫りにした黒い扉があった。その扉が、シオンの鼻先でひとりでに開いた。
……青い絨毯が、大広間の中を、館の主の座へと歩を導いていた。



金の椅子に、若い男が座っていた。
黒い装束。光沢のある黒の布地の、裾の長い衣に身を包み、金色の飾り帯を締めていた。その上に肩からは、黒い羽毛の襟のついたいぶしたような輝きの黒いマントを着ていた。
オレンジがかった金色の、真直ぐな肩まで長い髪。前髪が端正な容貌に皮肉っぽい表情を浮かべたその若い顔に斜すにかかり、片目を隠していた。その表情はいかにも退屈していて、何か面白いものを期待しているとでも言いたげだった。
「ようこそ、騎士どの。我が城が客人を迎えて、久しい。なにしろ、このような森の奥深く、湖に囲まれた島に築かれた城なのでね。わたしは、この城の主、アスタルテ・ブラード。歓迎しよう、ゆるりと滞在されい」
若き城主は、口を開いた。若さに似合わぬ、低く、しっとりと落ち着いた、ひどく魅惑的な声だった。
「ありがとうございます。わたしは、放浪の騎士、シオン・デル・パルミアン。ナの国に向かう途中です」
シオンは城主の前で立ったまま頭を下げて、名乗った。
「ほう、ナの国へ。かの国と、縁故がおありか」
「いえ。母の血筋はかつてラウの国でフォイゾン王に仕えた騎士の家系ですが。ナの国では腕の立つ騎士を集めていると聞きおよび……力試しです」
「それは、たのもしい。見れば、まだお若いようだが。……肩にいるのは、ミ・フェラリオかな?」
「はい。シルキー・マウと言います。一緒に旅をしております」
「ほう……シルキー・マウ、か!」
若い城主の顔に、微かに驚いた表情がよぎったように、シオンは感じた。シルキーは城主の視線を避けて、シオンの肩の後ろに隠れてしまった。
城主は、くっと笑った。
「……部屋に案内させよう。まずは、休まれい、騎士どの。晩餐には、ご同席願いたいが、構わぬかな? この城にはわけあって姫君をお預りしているが、姫は長の無聊でふさぎの虫にとりつかれておられる。旅のお話などお聞かせいただければ、助かるのだが」
「お許し願えるとあらば、喜んで」、シオンは礼儀正しく、答えた。
「では、夕時に」
城主は椅子から立ちあがり、シオンが目を伏せている間に、退出した。

通りすぎていく。
（妙だ……。蹄の音が……しないっ！）
シオンはそう気がついて、愕然とした。
少女と一角馬は、白い霧の中に消えていく。
「ま……待てっ。待ってくれ！」
シオンは剣から手を離し、そのあとを追おうとまろぶように足を踏み出した。少女は振りむいて、泣くような表情で、シオンに視線を投げて、霧にまぎれて見えなくなった。
霧！……いつのまにか、さっきまであれほどまでに晴れていたというのに、二人を白い霧が取りまいていた。
「な……なんなんだっ、これは！」、シオンは叫んだ。
木立ちも梢も、急速な真白い霧の流れに取りまかれて消えていく。
「シオン！　……おかしいよ。怖い。引き返そうっ。なんか……変だよ」
シルキーが悲鳴をあげた。
「引き返すったって、この霧じゃあ……」
シオンは前に進もうとしながらも、視界を白く閉ざす霧の中で当惑した。すると、木立ちが切れて、道があった。森を切り拓いて整備した、なかなか立派な道だ。
「道だ。……ということは、人が住む場所がこの先にあるってことだな」
少年は、ひとりごちた。シルキーはぶるっと体をふるわせて、首を振った。
「シオン、だめっ。この道は……なんだか、よくないよ。森の中に戻ろう」
「なにを言ってるんだよ、シルキー。これで、今夜は野宿しないですむんだぜ」
「だって。……さっきの」
「大丈夫だよ。何かあろうと、望むところさ」
「でもぉ……」
シルキーは、怯えている。だが、シオンに引き返すつもりはなかった。
（あのお姫さま……何をおれに言いたかったんだ？）
何か、言いたげな目をしていた。その、青かった瞳が、まざまざと思い出せた。
少年は、道を歩き出した。

2

「シオン……あれ……？」、肩の上で立ちあがって、シルキー



がシオンの気をひいた。
シルキーの指をさす方角を見ると、そこで木立ちが切れていて、その向こう、霧にけむりながらも、おぼろげに空間が開けているのがわかる。道を逸れて繁みをかきわけていくと、そこには一面の霧の原があった。そして、その霧の原の彼方に……白い一角の馬が立っている。背に、少女の姿はない。
白い一角馬は、シオンたちの方を向いていた。が、まるでシオンたちが見ているのを知っているかのように、ついてこい、と語るかのようにシオンたちにやにわに尻を向け、霧の原を駆けていく。霧がその進路で分かれて晴れてゆき……遥かその先に城の姿が現れた。シオンは息を飲んだ。石造りの堅牢な城壁……四つの塔が高見から森と霧の原を見下している。誘われるように前に歩みを進めたシオンは、足もとを濡らした水に足を止めた。
「……湖だ……！」
霧の原と見えたのは、湖だった。湖面を、霧が覆っているのだ。シオンたちが城に目を奪われている間に、一角馬の姿はどこにもいなくなっていた。
「さっき、水を捜した時には、こんな湖、みつかんなかっよ、シオン」
シルキーの言葉に、シオンは答えなかった。黙って、周囲を見渡す。
「……引き返す？」、シルキーはそっと尋ねた。
「いや……小舟がある。あれに乗ろう」、シオンの答えに、シルキーは小さな溜め息をつく。一旦、こうと決めたら、この少年は決して引き下がらないことは知っていた。
少し離れた岸辺に捨てられていた小舟に、彼はフェラリオとともに乗りこんだ。小舟の底を探って、櫂を捜した。
「あっ……」
ふたりは、驚きの声をあげた。漕ぐまでもなく、舟がひとりでに動きだしたのだ。
「シオンッ！」、シルキーが悲鳴をあげる。
「……どうやら、どこかへおれたを連れて行ってくれるらしいな」、心持ち蒼ざめながら、シオンは言った。「――行ってみようよ、シルキー。何かがおれたちを待ってくれているようだぜ」
広い、まるで海のような、細かな波の立った、霧に覆われた湖面を、小舟は滑るように進んで行った。
「風が無いのに、霧が渦巻いているよ、シオン。……やだ。あのお城に入るの……怖い」

夜露が乗っている。たわむれに、その茎に指をあてた。
「手折ってはなりません」
……少女の声が、背後から聞こえた。シオンはびっくりした。
振り向くと、そこには白銀の王族の装束を着た、あの白い一角馬に乗っていた時のままの姿で、かの少女が立っていた。少女は、口を開いた。
「その花は、永遠の愛を誓うための花です。贈る方がいらっしゃるのですか?」
「いえ……姫君。違います。ただ、きれいだったんで」
うろたえながら、シオンは花から手を離した。
少女は、微笑んだ。闇の中でも、その姿ははっきりと見てとれた。シルキーがぱたぱたとはばたいて、シオンの肩に乗ってくる。少女は、シルキーにも微笑みかけた。
「ミ・フェラリオですね」
「はい、シルキーって、いいます、姫君。あ……わたしの名は」
シオンが言いかけるのを、少女は手を上げて、そっと押しとどめた。
「存じております。あなたがいらっしゃることも知っていました。あなたに、お願いがあります、騎士さま。助けていただきたいのです」
青い瞳をまっすぐに少年に向けて、少女は生真面目な、真剣な口調で言った。
シオンはすぐさま少女の足もとに膝をついた。
「なんなりと。わたしに出来ることならば」
少女は体を折って、シオンを立たせた。
「その言葉、嬉しく思います。では、わたくしの話を聞いてくださいますね?」
シオンは立ち上がり、うなずいた。
「わたくしは、ナの国の王女です」
……少女は、話し始めた。

少女の話を、こうだった。アスタルテ・ブラードは、ある日ナの国を訪れ、王家付きの魔道士となった。アスタルテは若いながらに様々なオーラ力を操る秘儀に秀いで、また、戦時には有能な参謀ともなり、王の信頼も厚かった。だが、彼の狙いがどこにあるか、その時には誰も知る者をいなかったのだ。
ナの国には、かつて使われていた巨大な装甲機械、オーラバトラーの残骸が保存されていた。前の戦役の折り、地上世界へとエ・フェラリオたちの力で一掃されたはずのオーラバトラーだが、修復不可能なまでに破損して原型だけが残っていたもの、原型をとどめていなくとも修復の材料としては使えたものなどが城の工場に残されていたのだ。それは、地上に消えて還らなかった者たちの墓標となった。人々はそれを城の地下に封印し、還らぬ多くの者……ナの国の忠実な臣下であり、多くの女たちの夫であり、子供たちの父であった者たちの奥津城とした。アスタルテ・ブラードは、その封印を破り、触れてはならぬ、かつての『悪しき力』の残骸を奪って逃げたのだった。それが、そもそもアスタルテがナの国に来た目的であったのだ。そして、ナ国の唯一人の後継者である姫をも奪い去って、彼は森の湖に守られたこの城に立て篭もったのだ。

「父王は、盗まれた『悪しき力』の破片がアスタルテの邪しまな企みに使われるのを防ぎ、また、わたくしを救い出そうと、ナの国の騎士たちをこの城に送りましたが、ことごとく打ち果たされました。アスタルテは、不思議な力を使います。この城は、彼の力で守られているのです」
姫君はよどみなく、話を語った。少女といえども、一国の後継者として確固とした筋が一本通っているのが感じられる。そしてその可憐な美しさは気品に縁取られていた。
「わかりました。……それで、ナの国では戦士を募っていたのですね」
「恐らくは。父王の意向はわかりませんが、そうではないかと思われます」
「それでは、姫君がこの城からお援けし、国にお連れすればよろしいのでしょうか?」
「……いえ」
シオンの言葉に、少女はきっぱりと首を横に振った。
「わたくしは、大丈夫です。アスタルテはわたくしの体に悪しき技をかけ、魂を抜いて、何も出来ぬように封じこめてはいますが、それ以上のことは出来ません。わたくしには守り手が付いていて、わたくしを守護してくれていますから。わたくしのことは、お構い下さるな、騎士さま。それより、お願いしたい儀は、他にあります」
少女の青い目が、じっとシオンを見た。
「この城の地下には、アスタルテが我が国から持ち出したオーラバトラーの残骸があります。いいえ……それは、すでに残骸ではないようなのです。アスタルテは、『悪しき力』を復活させました。そのための知識を、彼は持っていたのです。我が国の騎士の何人かは城の中にまでは潜入したものの、その途上で皆、命を落としました。とても……危険なことです。それでも……誰かがその邪しまな試みを止めねばなりません」
「姫」、シオンは再び、少女の足もとにひざまずいた。「わたしも若輩なりといえども、騎士です。大義のために生命の危険をいとわぬことを知っております」
少女の花を思わせるような美しい貌に哀しげな翳が宿った。
「大丈夫だよ、お姫さま。シオン、強いんだよ」
シルキーはパタパタと姫君の近くまで飛んでいって、自慢するように、そう言った。少女はフェラリオに微笑みかけた。その笑みは明るくはなかっが、憂い顔よりはその幼さを残す少女の顔にはずっと似合った。そして、少女はもう一度、シオンに向き直った。
「騎士さま、『悪しき力』、オーラバトラーを破壊し、アスタルテの野望を打ち砕いて下さい。あなたは、黒きドラウゲンを討たねばなりません」
「ドラウゲン……とは?」
「竜です。ナの国には、言い伝えがあります。『黒きドラウゲンを解き放つ者は覇王となり、世界に暗黒をもたらす』、と。ドラウゲンは獰猛な強獣で、それをアスタルテはこの城の地下にオーラバトラーの守り手として飼っています。あなたはまず、このドラウゲンと闘わねばならないでしょう」
「わかりました。必ずや使命を果たします、姫」
シオンが力強く答えると、姫君はやや心を安んじた表情になった。
「……あなたが、わたくしたちの希望です、シオン。あなたなら、あの者を討ち果せるかもしれない」
──少女の姿は、闇に溶けるように消えていく。、
「……何故なら……あなたは、かつてあの者を滅ぼしたことがあるからです。なぜだか、わたくしには、それが……わかります……」
声も、遠くへとついえ去った。
「実体じゃなかったのかっ!」
シオンは唖然とする。
「そうだよ、気がつかなかったの、シオン?」、シルキーはシオンの肩の上に戻ってきた。
「……前にあいつをやっつけたことあるって、ホント、シオン?」

シオンはまもなく彼を迎えにきた、黒づくめの服を着た、顔色の悪い、若い男に案内され、館の翼壁の最上階に当たる場所にあるらしい、中庭に面した部屋に導かれた。寝室と居間のある、立派な部屋だった。窓をあけると、まだ霧が濃く、大気を覆っていた。シルキーはシオンの首にしがみつき……震えている。

「どうしたんだ、シルキー。なんだか、あの城主は、お前の名前を知っているみたいだったけど、会ったことがあるのか?」

「ううん……会ったことなんてないよ、一回も。でも……」

「でも?」

シルキーがかつてなかったほどに怯えているのが、その小さな体の震えから、シオンに伝わった。

「あの男……怖いよ。怖い……何か、……邪悪な」

シルキーは、震えながら言う。

「明日の朝には、出立するよ。浮気フェラリオ、さては、前に何か悪さをしたな?」

「そんなんじゃ、ないっ!」

シルキーはむきになってシオンの肩を叩き、憤慨した顔で空中に飛びだした。

「その調子。元気を出せ、シルキー」、シオンは笑って、居間のテーブルの上に置いてあるったチーズに手を伸ばした。「おれも、ここには何かあるのはわかっているさ」

……シオンの頭の中では、地下水道で見た、巨大騎士の彫像のことがひっかかっていた。あれは……何だったのか? 本当に……彫像だったのか?――シオンの顔は笑っていても、その眼差しは笑っていないのに、ようやくシルキーは気がついた。

日は落ちた。

シオンが控えの間にいると、やがて晩餐の部屋の扉がひとりでに開き、中にはいると、まもなく反対側の扉から、黒い衣装のアスタルテが入ってきた。

「お疲れは少しはとれたかな、シオン殿?」

「はい。お心遣い、いたみいります」

シオンは城主の前で恭しく、頭を下げた。アスタルテは鷹揚にうなずいた。

「それはよかった。もうすぐ、姫君が……。ああ、おでましになられたようだ」

アスタルテが出てきた扉が再び開き、彼は戸口までその女性の手を取るために迎えに行った。

衣擦れの音がした。

アスタルテに手を引かれて現れた姫君は、まだ初々しい少女だった。光に映える、色の薄いプラチナ色の髪、海の青の瞳。若草色の、足もとで裾の方がぼやけた色彩になっている長衣に身を包んでいる。飾り帯は銀色だ。

……あの、少女だった。白い一角馬に乗っていた、あの少女。だが、目の前にいる少女は哀しげな目はしていなかった。……笑ってもいなかったが。

その美しい貌立ちには、見事なまでの無表情が張りついていた。まるで、人形のようだ。青い目は、硝子玉のように、シオンの方を向いた。

アスタルテはその白く、繊細な造りの手もとに、口吻した。

「シオン殿。ゆえあって、そなたにお名を告げることはできぬが、さる高貴な家の姫君であらせられるお方だ」

アスタルテに言われて、シオンは慌てて、姫君の前でひざまずいた。

「姫君、シオンと申す騎士です。お見知りおかれぃ」

アスタルテがそう紹介すると、少女は操り人形のように、シオンの前に、手を差し出した。その手の甲に口吻しながら、シオンはその肌の冷たさに、背筋に寒いものを感じた。

少女は、何も言わない。貝のように、愛らしい口もとを閉じている。

顔を上げて、少女の顔を盗み見ながら、はたして本当にこの姫君が、あの白い一角馬に乗っていた少女と同じ人物かどうか、シオンは確信が持てなかった。が……似ている。そっくりだ。

三人が席に着くと、長い晩餐用のテーブルの上には鳥の肉や魚を調理したもの、新鮮な野菜や木の実、果物など、このあたりでは滅多にお目にかかれない珍しい食物まで、次々と運ばれてくる。その豪華さには、目がくらみそうだった。シオンは大いに食べ、飲んだ。その合間に、アスタルテから問われるままに旅の話や諸国の情勢についての噂などをしゃべったが、姫君はそうした話に興味を持っている様子はまるでなかった。

「今宵は、とても楽しい晩餐であった。騎士殿には御礼を申しあげよう。のう、姫?」

食事が終わり、デザートの木の実の焼き菓子を食べ終わると、アスタルテはそう言って席を立った。姫君は静かにうなずき、操り人形のように、すっと席を立った。

姫君の手を取って、アスタルテが部屋を下がっていくのを、起立して見送り、解けぬ謎にシオンは頭を悩ました。

(あのお姫さまは、何者なんだ? それに……この城は?)

シオンは、気散じのために、中庭に出た。

よく手入れがされた庭だった。霧はすっかり晴れて、その代わりに薄い闇が落ちている。

(やはり、おかしいな。ほとんど使用人がいないようなのに、どうしてこれだけの城を営んでいられるんだ? あの城主は、魔道士なのだろうか? だとしたら……あの姫は?)

シオンは、考えにふけった。

「シオ――――ンッ」

キラキラと光の粉を散らして、シルキーが飛びついてきた。

「晩餐会は、どうだった? 食事、おいしかった?」

「ああ。ほら、これ、おみあげ」

シオンはナプキンに包んで持ってきた焼き菓子を出してやった。シルキーはすぐさまかぶりついて、頬をほころばせた。

「あの白い一角馬に乗っていたお姫さまがいた」

「えっっ」

シルキーは驚いて、菓子を喉につまらせた。胸をどんどんと叩く。

「ほんとぉぉぉっ?」

「ああ、多分。ただ……変なんだ」

シオンは事情を説明した。

「ふうん。それは……魂を抜かれちゃってるのかもね」、シルキーは話を聞き終わると、菓子を口の中にもぐもぐさせながら、言った。「そうゆーの、聞いたことがあるよ。でもそれって、悪いことだよ。やっちゃ、いけないんだよ。お姉さまたちが、そう言ってたよ」

「エ・フェラリオたちが?」

「うん」

シオンは、両手を握りあわせた。かといって……今の自分は、ここの客分にすぎない。何も出来ない。

目の前に、闇の中に点々と白く浮かびあがっている小さな物があった。シオンは、ふと気になって、何だろうと思って立ちあがり、その側に寄っていった。それは、薄桃色の花だった。夜目にもほの白くあえかに浮かびあがった、大輪の花。それが、繁みに幾つも花開いている。

「あっ、ポロポーズの花だぁっ」

シルキーが嬉しそうな声をあげた。花の上に飛んでいって、ちょこんと乗る。

シオンは、シルキーが乗ったのとは別の花に手を触れた。

……そこには、姫君がいた。人形のように魂を抜かれた、抜け殻の姫君だ。椅子に腰かけている。部屋を覗きこんだシルキーは息を飲んだ。

アスタルテは、姫君に手を伸ばした。その途端に、何かオーラの光のような虹色の輝きがきらめき、まるで障壁のようにその手を遮った。

（………え？）

その光の中に、シルキーは一瞬、何かの姿を見た。一角の……獣？

（そう……かあ）

シルキーは納得した。あの、白い一角馬だろう。あれが、少女を守護しているのだ。

「……くそっ！」、アスタルテはいまいましげにうなった。手に傷を負ったようだ。

（いい気味っ！）

シルキーは思わず忍び笑いをしてしまった。

「何者だ？」

まさか、人の耳に聞きとれるとは思えなかったのに、アスタルテの怒号が飛んできた。

（いけないっ！）

慌てて、飛び立とうとしたその時……ショックが襲いかかり、シルキーは床の上に落ちてしまった。アスタルテは、シルキーの方に指を向けている。その指の先から不思議な力を出して、シルキーを叩き落としたらしい。

「シルキー・マウか」

アスタルテは、笑った、その手が伸びてきて、むんずとシルキーの躰を掴んだ。

「は……放してよぉっ。放せってばっっ！」

シルキーはアスタルテの手を拳でぽかぽかと殴った。

「ふむ……なかなか愛らしい。水牢に漂うそなたの姿も艶なものであったが、そのミ・フェラリオの姿も似合うぞ、シルキー」

「な……何よっっ、水牢なんか、はいったこと、ないもんっ！」

「覚えてはおらぬだろうがな、そなたは、シルキー。だが、私は覚えている」、アスタルテはシルキーに近々と顔を寄せて、言った。「帰って、ショウに伝えるがいい、姫を手に入れたければ、ドラウゲンに挑み、サーバインに乗り込むがよい、と」

「ショウって、誰さ？」

「そなたの騎士殿……あの、少年だ」

アスタルテは、シルキーを放した。シルキーは急いでシオンの部屋に逃げ戻った。

――戻ってきたシルキーから話を聞いて、シオンはつぶやいた。

「そうか……。と、いうことは、おれが『悪しき力』を打ち砕きに行くことは、向こうにばれてるわけだ……」

シルキーは少年の周囲を飛びまわった。

「シオン……ど、どうするの？」

「行くまでさ。話は早い」、シルキーが尋ねるのに、シオンはあっさりと答えた。「おれには……この剣がある」

そうして、少年は腰の剣の柄に、腕をあてた。

「シオン……」、シルキーは、シオンの肩にとまり……不安げに身を擦りよせた。少年は戦士の顔をして、笑った。

その頃、西翼の塔からは、光が降りていき……燭台をかかげたアスタルテが階段を降りていた。そのすぐ後ろに、人形のように無表情な姫君――少女がつき従っている。ふたつの人影は塔から館へと続く通路を渡っていった。

城の地下水道では、異変が起こっていた。水道の脇に彫像のように立っていた三体の巨大な装甲騎士が動き始めたのだ。ずんぐりとした重い外殻を持つ、蟹のような腕をした深緑の二体、より人型に近い、黒とダークグレーの装甲を持つ背に重厚な羽を背についた一体。それらは動き、ひとりでに歩き出すと、水道の奥へと進み……シオンたちが目にした、巨人用とおぼしき石造りの螺旋階段を一足ずつ踏みしめるように登っていく。にぶいその足音が城内に反響した。やがて、三体の装甲機械・オーラバトラーは、闇の中、手に水晶の球を持って淡い光を放つアスタルテと少女の前に立っていた。

「ガドラム……それに、ズワウスよ。ついに、そなたたちの出番が来るかもしれぬ」水晶球を手に中に弄んで、アスタルテは笑った。「聖戦士が現れるのだ。――わたしの時代が来る……」

4

……シオンとシルキーは、地下水道へと階段を降りていった。が、来る途中に見かけたあの装甲巨人騎士の姿は、既にそこには無かった。

「シオン……あの彫像、無くなっちゃったよぉ」、様子を見にシオンの肩から飛びたったシルキーは戻ってきて、そう、報告した。

「あの装甲巨人騎士の彫像……あれは幻だったって言うのか、シルキー？」

「わかんないけど、もっと下に降りる階段なら見つけたよ」

姫君に話を聞いて、まず思い出したのは、水道で見たあの不気味な姿だった。

（あれが、オーラバトラーなんじゃないのか？）

微かに水音が聞こえる。水道も、今は闇に閉ざされていた。松明が掲げられた狭い通路を歩いていく。シルキーに案内されて、水道の脇の岩肌をくり抜いたようにうがたれたような小部屋に入る。そこは水門の見張り小屋だった場所らしい。小さな武器置場のようなものもあり、そこでシオンは大振りの盾をひとつ、いただいた。更に、そこには地下深くへと続く階段があった。覗いて見ると、黒々とした闇かつまっていた。

階段を降りていくに従い、身の内に死と隣り合せの緊張感がつのっていく。……シオンは得体の知れない、何かの力が自分の中で高まっていくのを感じた。

（何だろう……ずっと昔……こんなことがあったような気がする……）

それは、不思議な感覚だった。彼は――戦士だった。もちろん、今も戦士だ。だが、それ以前にも、戦士であったような……。

巨大な敵があった。そして、おれたちは、みんなで……。

（みん……な――？）

熱気が、階段の下の方から、地の底から沸きあがってくる。まるで空気の塊りに押しあげられるように思えるほどの、むっとするようにな熱気だった。

シオンは剣を抜き放ち、盾を構えた。シルキーは息をつめっとするような熱気だった。

靴の底が熱く感じられる。壁も熱をもっていて、触ると火傷しそうだ。これは、竜の熱気だ。まず、間違えなかろう。

………音がした。地面を這いずるような、シュルシュルという低い物音。しきりに、身をくねらせているのがわかる。

――移動している。かなり大きな物であるのが、気配でわかる。

曲りくねった階段の先に、赤いものが見えた。炎だ。燃えさかっているのではなく、ちろちろと熾火のように地面を焦がしている。とっさに、シオンは退がって、身を隠した。盾をかかげて用心深く様子をうかがってみると、やはりそこで階段は終わっていた。………物音が、大きくなった。再び、シオンは身を隠す。足の裏が熱くなってくるのを、なんとか

「いや……まさか。どういう意味だったのかな？」
「そーだよね、シオンのことは小さな時から知ってるし。変なの」
シルキーは首を傾げる。
いつか、どこかで……いや、気のせいだ。シオンは首を振った。姫君の言ったことが本当のように、何故か感じられたのだった。

3

部屋に戻り、シオンは武装を始めた。真夜中になったら、部屋を出て、城の地下へと赴くために。
「シオン、あたし、ちょっと、様子を見てくるよ。偵察。ね」
シルキーはそんなふうに言って、シオンの肩からひょいと飛び立った。」
「気をつけろ、シルキー。あぶなかったら、すぐ引き返してくるんだぞ」
「わかってるって」
シオンの注意を耳に入れるか入れないかで、シルキーは窓から飛び出していった。

（本当に、人がどこにもいない。……あの使用人の人とかも、どこ行っちゃったんだろ。まさか、死人を使ってるとかじゃ……）
そう思ったとたんに、自分の考えたことで怖くなってしまった。
（まさか……ね。でも……）
どこまで言っても、陰鬱な石造りの城壁と無人の廊下と沈黙、あとは……闇だ。
兵の姿がまるでないというのが、何よりもおかしい。まるで……廃墟のようだ。
……そう思い至って、また自分の考えで怖くなってしまったシルキーだった。
（誰でもいいから……人がいないかなぁ……）
と……移動していく光が目にはいった。館と城壁をつなぐ西翼の塔へと登っていく階段の窓だ。シルキーは、その光を追って、飛んでいった。
――それは、アスタルテ・ブラードだった。燭台を手に持っている。
彼は、塔の上の部屋へと上がっていった。
「姫君、ご機嫌はいかがかな？」





シオンは、叫んだ。目の前に、ドラウゲンの姿が迫る。ドラウゲンは火を吐いたが、もはやそれは通用しなかった。サーバインの剣(ソード)が、竜の首を断ち、もう片方の腕は翼を摑んで、もいだ。灼熱した血が噴き出し、その血の中に竜の首が落ちた。帯は、見る間にその血の中に溶けていく。かっと目をみひらいたまま。首を無くしてもなお、竜は残ったもう一方の羽をばたつかせてもがいていたか、やがて、前のめりにどうと崩れ、溶岩のようなどろどろした血の内臓にまみれた。騎士たちをその炎と爪の牲としてきた、黒きドラウゲンは死した。

(これで……終わりなのか?)

シオンは、自らに問うた。いや……違う。もっと、他に……来る。

オーラが、それをシオンに告げた。気配がする。

「シオン! あの、城主だよっ」

「わかってる。上だな!」

シルキーの叫びに、シオンも叫び返した。

シオンのオーラバトラーは発進し、岩を砕いて、上の階へと飛びたった。

闇の満ちた広間に、サーバインは立った。そこに、サーバインに対峙するように、黒いオーラバトラーが立っていた。その傍らには、かの城主と、姫君が立っている。

城主が手に持った水晶球を撫でると、黒いオーラバトラーはゆっくりと剣(ソード)を引き抜いた。その両脇の闇からは、二機のガドラムが進み出た。

「よくぞ、よみがえった、わが聖戦士よ……そなたを待っていたぞ」

アスタルテは、言った。

「待っていた、だと!」

シオンは、怒鳴り返した。

「そうだ。わが、黒きドラウゲンよ……お前こそが、このバイストン・ウェルを支配するわたしの尖兵となるのだ、シオン」

「ぬかせっっ。姫君を、返せっ!」

シオンはサーバインでアスタルテに摑みかかった。アスタルテと姫君の体は球状の光に包まれ、ふわりと空中に逃れた。

黒いオーラバトラー・ズワウスが摑みかかるサーバインを遮る。斬り結ぶ互いの剣(ソード)が火花を散らした。

(おのれっ、黒騎士か!?)

記憶がシオンをくすぐる。

耐えた。音が通過していくのをやり過ごしてから、素早く、階段を駆け降りた。
　階段の陰から覗くと、そこは通路になっていて、その狭い黒い通路をのしのしと歩み去っていく姿が見える。黒いドラウゲン。
　てらてらと黒光りする蛇のような肌が闇の中、炎に照らされて、見える。その背には畳まれた大きな翼が見える。
（うっ……！）
シオンは足もとに横わる物に気ずき、たじろいだ。悲鳴をあげかけて、シルキーも自分の小さな口をおさえた。
　立派な鎧をつけ、手には鎗を持った……骸骨。それも、一体ではない。点々と……通路にころがっている。熱で肉はひからび、ほぼ白骨となっている、ドラウゲンに挑んだあまたの騎士たちの亡き骸だ。
（多くの戦士たちが死んだ。戦雲が、おれを呼んだ。おれは闘った。闘い、闘い……）
　再び、シオンの心の中に何かがよみがえる。仲間たちの声、死した者たちの叫び。
シオンは、剣をぎゅっと握り、盾とともに構えた。
「シルキー……行くぞ！」
　肩の上で、シルキーがうなずく。そう、こんなふうに、あの時も、おれの肩の上にはフェラリオがいた――シオンは思い出す。
　シオンの声に、ドラウゲンは振り返った。恐ろしい爪を持つ腕。その上背はシオンをはるかにしのぎ、視界はドラウゲンの黒い影でいっぱいになった。ドラウゲンは前足を上げ、シオンを見下ろした。獰猛な、人を一嚙みで飲み込める口が、くわっと開かれる。眉間に生えた角を挟んで赤い目が闇の中でルビーのように光っていた。
シオンは、剣を水平に構え、ドラウゲンの胸をめがけて、その剣を突き立てた。
その瞬間、……オーラの光が、シオンの躰を包み込んだ。
ドラウゲンは、鳴いた。建物が破壊せんばかりの叫び声だった。シオンはオーラの光を帯びた剣を慌てて引き抜き、ドラウゲンの爪が襲いかかる前に、とっさに身をかわす。床の炎が足を焼く……はずだった。が、まるで熱さを感じない。まるで、目に見えない膜が彼を守っているかのように。
　ドラウゲンが、口から火を噴いた。盾を揚げる。炎を、盾が裂く。盾に遮られた炎は通路の壁にあたり、石を溶かした。またしても、オーラの光がシオンの躰を包む。オーラに守られながらも、シオンは当惑していた。何が起こっているのか。だが、どうしたらいいのかは、わかっていた。
　シオンは、跳んだ。まるで翼が生えたようにシオンの躰は軽々と空に浮き、シオンの剣はドラウゲンの肩を裂いた。石の壁をゆるがすような竜の鳴き声。シオンの躰はドラウゲンの肩を超え、反対側に着地するが、竜の長い首はシオンの動きを追って迫る。反転して体勢を整えようとしながらも、シオンはそこにみつけた。オーラバトラー！
「シオン、あぶない！」
　シルキーが叫んだ。思いがけずに速い動きで身を翻えしつつ、ドラウゲンの尾が襲いかかってきた。
「うわぁぁぁぁっ！」
　尾は頭上にかわしたものの、踏み潰そうと襲ってきた足の爪がかろうじて逃れた彼の右腕にひっかき、剣を奪った。鋭い痛みが刹那、走った。血が流れたが、たいした量ではない。深手ではない。
　ドラウゲンの肩からは、青い炎を上げて、溶岩のような血がだらだらと流れ落ちていた。目は、強暴な光がある。
　シオンは盾を手に、後退する。後がない。が、かえって、奇妙な怒りが彼を支配していた。シオンは、腕の傷に手をあて、竜を睨みつけた。
（こんなところで、死んでたまるかよっ！）
　オーラが、シオンの躰から立ち昇る。ドラウゲンは口をあけ、火を噴いた。熱気に、シオンの体は吹き飛ばされ、盾が左腕からはじけとぶ！
「う……っ」
　シオンは頭を振って、立ち上がった。目の前には、岩に埋もれるようにして一体の巨人装甲騎士があった。先刻、目によぎったあの……白いオーラバトラー。膝をついた姿勢だ。炎に包まれている。それは……似ていた。ダン……バイン……？
『……ドラウゲンに挑み、サーバインに乗り込むがいい……！』
　アスタルテがシルキーに伝えた言葉。そのオーラバトラーは、かつて彼が乗ったことがあったものに似ている。サーバイン……これ……か？
　考えるよりも先に体が動いていた。シオンはそれに駆け寄った。オーラの光が増し、シオンのオーラに反応するようにそれは動いた。全面が開き、オーラバトラーは、彼を受け入れた！
「シオ――――ンッ！」
シルキーがぱたぱたと飛んで、かろうじてそれが閉まる前に滑り込んだ。
　ドラウゲンの炎が、サーバインを包んだ。
　シオンは、サーバインを立ち上がらせた。操作は、わかっていた。まるで、手足のようにそれを扱えた。シオンは、サーバインに剣(ソード)を抜かせた。
「行くぞぉぉおっ！」





次の瞬間――暗黒が、シオンを襲った。
それは、奇妙な闇だった。黒い水の中にはいりこんだような。何も見えない。動けば動くほど、もがけばもがくほど、その闇に絡め捕られそうだった。
シオンは、動けなかった。
恐怖が、心を金縛りにした。
ふふ……アスタルテの笑い声がし、アスタルテの顔が闇に映った。
「シオン、わたしの部下となるがいい。わたしの手足として、働くのだ。さすれば、そなたの望む栄誉も富も思いのままだぞ。そなた、腕試しに諸国を放浪しておったのだろう？一国一城の主になることを夢見て、故郷を旅立ったか？ すべてを適えてやろう。大いなる時代を築くのだ。バイストン・ウェルの戦乱の時代は終わり、わたしとそなたが、覇者となる。どうだ……悪い考えではなかろう？」
魅力的な声がシオンの心の中にはいりこみ、彼の心を揺さぶる。そう、それは悪い考えではなかった。この世に生まれて、栄耀栄華を望まぬ男子がいるだろうか？ 彼だとて、その腰に剣一本のみを携えて旅から旅への毎日でみじめな思いをすることがあっても、それでも、夢だけは胸いっぱいに脹らませてきたのだ。
そう、……悪くない。アスタルテの言っていることは……正しい。
「そなたこそ……わたしの、真の黒きドラゥゲンだ」
アスタルテは言った。
「シオン、駄目だよっ、こんな奴の言うことを聞いちゃ。シオン……シオンったらぁ！」
シルキーが耳もとで叫んでいるのが聞こえた。うるさいフェラリオだ……シオンは思った。
シオンは、答えようとした。あなたに、従う、と。
『黒きドラゥゲンを解き放つ者は覇王となり、世界に暗黒をもたらす……』
『あなたが、わたしたちの希望です……どうか、わたしを……助けて……』
その時、少女の声が、シオンの耳を打った。哀しみをたたえた、青い瞳。ああ……こんな瞳をみたことがある、とシオンは思った。それは、幾つもの瞳だった。そして、彼を呼んだ。
「シオン！……そなたは……わたしのものだ」
アスタルテは、叫んだ。その魔の手が、己れの魂に摑みかかるのを、シオンは感じた。しまったっ！ シオンは気がついた。彼は、術中にはまったのだ。もがく彼の魂を、アスタルテは縛りあげにかかっている。サーバインを操る手が、勝手な動きを始める。そして、覆いかぶさってくる、アスタルテの心にシオンは、押し潰されようとしていた。
「だめぇぇぇえっ！」
シルキーがかん高い声で叫び、シオンを守ろうとするかのように、シオンの顔の前に立ち塞がった。
（……チャムッ！……）
その声に触発されて、瞬間、様々な記憶が、一時に空間を覆った。
一面の火の海。古い街並が、炎上する。あれは……エッフェル塔だ。何万人もの人々がその炎の下で死んでいった。赤い、空を焦がす炎。すべてが……燃えていく。パリの炎上。それを、彼はなすすべもなく、ただ、見ていた。引き裂かれるような、心の痛み。
『ショウ……あなたのせいではないわ……』
赤い髪をした女……優しい声の、厳しい眼差しの戦士が、彼をなぐさめてくれた。たくさんの戦士がいた。名前が、シオンの心の中によぎっていく。ニー、マーベル、キーン、エレ、リムル……みんな……死んだ……。
「シオンっ、いやっ！ そんな……そんな哀しい情景はいやよぉぉおっ!!」
シルキーの泣き叫ぶ声に、シオンは我に返った。
ズワウスが、襲いかかってくるっ。
「くそっ！ させるがぁあっ！」
シオンは叫んだ。サーバインの腕についた盾状の射出器から砲弾が射ち出された。
光の球の中で、アスタルテは微笑んだ。
「ほお……なかなかねばるな。だが、無駄だ。この時のために、すべては用意してきたのだ。そなたは逃れられぬぞ、シオン。おとなしく、我が傘下に降だれ」
「いや……だ！」
シオンは、首を振った。が、再びアスタルテの暗黒はシオンの心に摑みかかる。
その時、闇を裂いて、白いものがシオンとアスタルテの間に割りこんだ。それは、白い一角馬の形をとっていた。が、すぐにそれは光輝きながら……形を変えていく。その背には翼が生え……蹄は爪に変わり……白いまばゆい獣の姿に。
それは竜だった。頭に一角がある、白い竜。
その姿を見て、光の球の中にいるアスタルテの顔色が変わっていく。
「白いドラゥゲンだぁ！」
シルキーはシオンの首にしがみつきながら、口走った。
「おのれっ！」
アスタルテは叫び、その声と同時に左右から、ガドラムがサーバインを襲ってきた。シオンは慌てて回避する。
「シルキー、何だ、あれは！」
シオンは大声で、シルキーに聞く。急激な旋回からくる重力の増加に、振り落とされまいと懸命にシオンの肩にしがみつきながら、シルキーは答えた。
「『ナの白きドラゥゲンは、ナの女王の守護者なり。知を持ち、エ・フェラリオの使いとも言われし、聖獣なり』……ナの国の伝説だよっ。まさか……あの一角馬が！」
機銃が、白いドラゥゲンの躰を透かして届くのを、避ける。白きドラゥゲンは実体ではないのだ。が、心を掻き乱すアスタルテの触手はもうすっかり感じられなくなった。白き竜のオーラが、サーバインを包んだ。
シオンのサーバインが、襲ってきたガドラムの頭を足の蹴爪で叩きつけた。グワシャ、とガドラムの装甲がつぶれる。剣(ソード)をその胸盤に叩きこみ……えぐった。と……内部で鈍い音がして、一瞬の内にぼろりとその形は崩壊した。ガドラムはバラバラになって落ちていった。
何っ！……シオンがその様に虚をつかれた隙を突いて、右上方から、黒いズワウスが剣(ソード)を振りかざす。
（クッ……！）
かわして、剣(ソード)で逆に攻撃する。黒騎士か！ その黒い姿が、悪しき野望に散った男・バーンを思い出させる。
シオンは壁に当たって、その壁を破った。落下していくと、そこはあの地下水道だった。残りのガドラムとズワウスが追っている。砲弾が炸裂し、水道の壁を照らした。サーバインは水道をたどって外へ逃れ、上昇した。晴れた夜空があった。ガドラムとズワウスも追撃してくる。城は、遙かに下方にある。
「もう二度と……もう二度と、あんな悲惨なことはあってはいけないんだ、もう二度とっ!!」
シオンは叫んだ。
「甘いな……」、黒いオーラバトラーとアスタルテは、いまや一体となっていた。「どこが違うというのだ？ 人の世とは、

第四章

ダンバイン



現在、新しい展開を迎えつつある、〝オーラバトラー〟我々の心を魅了してやまないマシンを産み出したのが、テレビ番組「聖戦士ダンバイン」である。この章では、ダンバインに登場したオーラマシンの再検証を試みる。

illustration 出渕　裕

変わらぬものなのだ、シオン。唯一、この世を変えられる者とは、この世で覇を唱えた者だけだ……」

「言うなぁ」

シオンは、叫んだ。それは、シオンの中の誰かだった。みんな……死んだ……！

哀が、シオンの心を締めつけた。哀が、シオンの怒りに火を注いだ。誰もが……生きたかったのに！

ガシィッ、とサーバインの鈎爪がガドラムに摑みかかった。ズワウスが、背後からサーバインを襲う。

「わぁぁっ……」

衝撃！　だが、サーバインの装甲はかろうじてその攻撃に耐えた。

シオンの剣はガドラムの肩を裂いた。中から、ぞろっと部品が覗く。錆びた筋肉線がうごめいていた。どの部品も、使いものになりそうなものではなかった。だが……動いている。腕がぐぐっと持ち上がる。シオンの剣がもう一度その装甲を斬り裂くと、ガドラムをその形に保っていた力が失せたかのように、それもまた四散し、湖面にばらばらと落ちていく。

「シオン、来るよっ……上！」

シルキーがささやいた。一瞬の差で、真上から来た攻撃をかわす。黒いオーラバトラー、ズワウスは水面すれすれで態勢を整え、サーバインに向き直った。強いオーラ力が感じられた。だが……シオンの怒りは、それに匹敵していた。

シオンは、突っ込んでいった。ズワウスも、向かってきた。

最後の瞬間……かわそうとしたズワウスを許さず、サーバインの剣が、ズワウスの胸もとに飛びこんでいた。ズワウスの腕は、サーバインの背中の羽をもぎ取った。……シオンには、アスタルテの唖然とした顔が見えた。

ショット・ウェポン……お前か。シオンの中のショウが、壮絶に笑っていた。許さない。あの悲劇を繰り返すことは。皆、死んだ。敵も……味方も。トッド、バーン、ドレイク……お前たちも、どこかにいるのだろうか。この……バイストン・ウェルに戻って……。

涙が、シオンの頬を濡らしていた。一体、誰のための涙なのか……シオンにはわからなかった。剣がえぐると、ズワウスの形はシオンの剣のオーラにふきとばされるように、崩れて散っていった。どこかで、魔道士の水晶の球が砕ける音がした。

シオンが覚えているのは、そこまでだった。

5

朝の光が、シオンの目を打った。

（……ここ……は？……）

体を動かすと、途端に肩に痛みが走った。昨夜、黒きドラウゲンに裂かれた傷痕だ。……ということは……あれは夢ではないのだ。

「シオン、気がついたの！」

シルキーが、顔にとびついてきた。

シオンが横たわった場所は、崩れた石積みの瓦礫の脇だった。そこは城跡……廃墟のようだった。周囲を見わたしたシオンは、ギクリと体を強張らせた。サーバイン！　そこには、膝をついた姿勢でうずくまっている白いオーラバトラーがあった。

そして、彼の傍らにひざまずき、心配そうに覗き込んでいる、少女の姿があった。あの白銀の長衣を着た少女だった。

シルキーは、その小さな顔をシオンの頬に押しつけた。

「大丈夫だよ。おおげさだな、シルキー」

「……だって」、シルキーは泣き声を出す。

……顔を上げる。ナの国の王女。光そのもののような微笑みをその表情に散りばめて、少女は、シオン　を見ていた。手には薬草らしきものを握っていた。少女は、シオンの肩の傷にそっと触れ……薬草を手でもむと、その汁をシオンの肩の傷に擦りつけた。芳しい香りが清浄な空気に混じった。

少女は優しくシオンに笑いかけた。

「お礼を申し上げます。聖戦士。あなたのおかげです、すべて。黒きドラウゲンは討たれ、アスタルテの邪しまな野望は打ち砕かれました。バイストン・ウェルは、あなたの手で救われたのです」

少女は、言った。シオンは首を振った。

「いいえ、わたしは、騎士シオンです。……違います。わたしの力では……ありません」

昨夜の、あの記憶は何だったのだろう、シオンは思った。それは今となっては、ひどくおぼろげな記憶となっていた。夢を思いだそうとするかのように。だが、それは……あったことだったのだ。生まれる前の……？

「あなたですわ」、少女は確信をこめて、言った。「あなたが、成すべきことをなさって下さったのです」

少女の青い瞳が、シオンをみつめた。その瞳は、もう哀に曇ってはいなかった。それを見るのが、シオンには、嬉しかった。瞳は朝の光の中で、陽の光に照りはえる波頭のようにキラキラといたずらっぽく輝いていた。

「行きましょう」

少女にうながされて、シオンは立ちあがった。

「オーラバトラーは？」

シオンが尋ねると、先に立って歩き始めた姫君は振り返り、答えた。

「ここへ、置いていきます」

島の岸辺へ出て、小船をみつけた。少女の手を取って、小舟に乗せ、シオンが櫂を取って漕ぎ、島をあとした。かつてのアスタルテの城、今はその魔法の力が失せて、廃墟の立つ湖の中の小島にすぎない、孤島を。

しばらくして。二人の小舟が十分に島から遠ざかると、島は二人の目の前で、湖に没していった。オーラバトラーとともに。

シオンは小舟に揺られて座る少女に語りかけた。

「ナの国までお送りします、姫君。まだ、お名前をうかがっていませんでしたね？」

リムル、エレ、……シーラ？　幾つかの名が脳裏をよぎった。少女は微笑んで、答えた。

「メィネア・ラパーナと申します。騎士シオンさま」

……それは、その少女にとても似合った名だと、シオンは思った。そして、新しい物語が始まろうとしていた。

END



ダンバイン

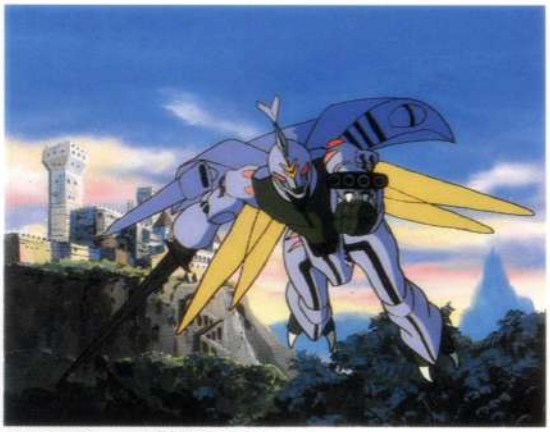




森の中で構えるダンバイン



シルキーを救け出すダンバイン



オーラ・シュートを構えるダンバイン





足の爪も強力な武器だ

リムルを奪回するダンバイン





ビアレスの追撃



ビアレスが襲いかかる

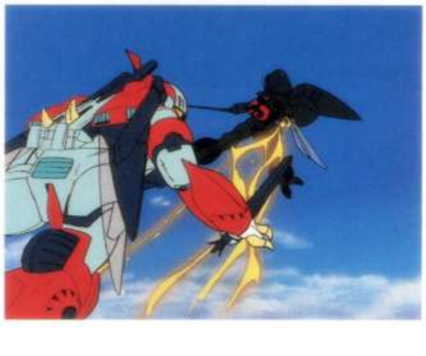




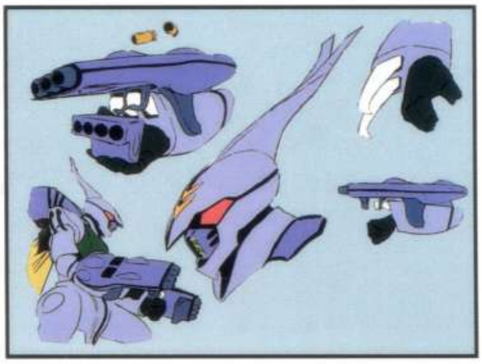


ズワァースに斬りかかるビルバイン

ズワァースと戦うビルバイン



聖戦士（ダンバイン）





ダンバイン

DATA

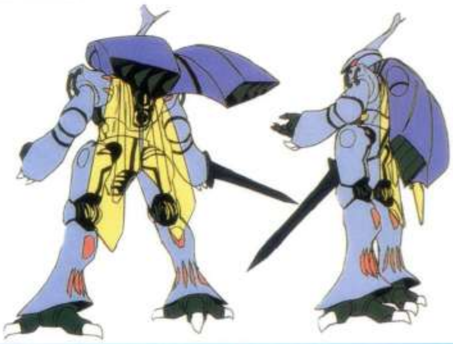
全長6.9メット 乾重量4.4ルフトン オーラ係数0.92 必要オーラ力10オーラ 巡航速度200リル 最高速度280リル。搭乗者 ショウ・ザマ、マーベル・フローズン 同機種にトッド・ギネス トカマク・ロブンスキー用がある。

ラース・ワウでのショウ





ダンバインのコクピット





ビルバイン

DATA

全高8.8メット 乾重量8.6ルフトン オーラ係数0.99 必要オーラ力14オーラ 限界オーラ力19.8オーラ 巡航速度290リル 最高速度360リル 搭乗員ショウ・ザマ ウィングキャリバーに変型可能。





ボチューンと並進するビルバイン

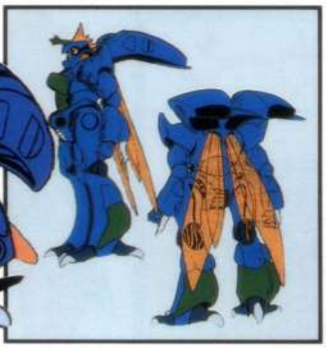


立体物という分野で今もなお活発な展開を見せている〝オーラバトラー〟。そのオーラマシン群の姿を、TVシリーズの基本設定とスペックを元に今再び我々の目の前に再現してみよう。

セル原画／鳥山 劣　　セルワーク／スタジオシティ

ダンバイン





ビランビー

DATA

全高9.2メット 乾重量9.5ルフトン オーラ係数1.2 必要オーラ力7オーラ 限界オーラ力16オーラ 巡航速度200リル 最高速度300リル アの国がドラムロの次に開発した主力機。新型のオーラ増幅器を搭載し、性能が向上している。



ダンバインと戦うビランビー



飛びたたんとするビランビー







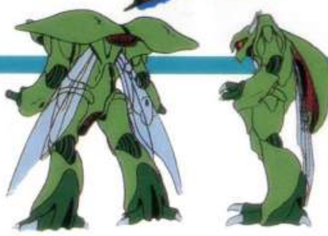


フォイゾン・マーベル用

ボゾン

DATA

全高8.2メット 乾重量5.8ルフトン オーラ係数0.66 必要オーラ力10オーラ 限界オーラ力12オーラ 巡航速度180リル 最高速度200リル ラウの国で開発されたオーラバトラー。ダーナ・オシーの後継機。狩猟兵器ガッシュを装備している。主な搭乗者は、マーベルやフォイゾン ラウの国の主力機。

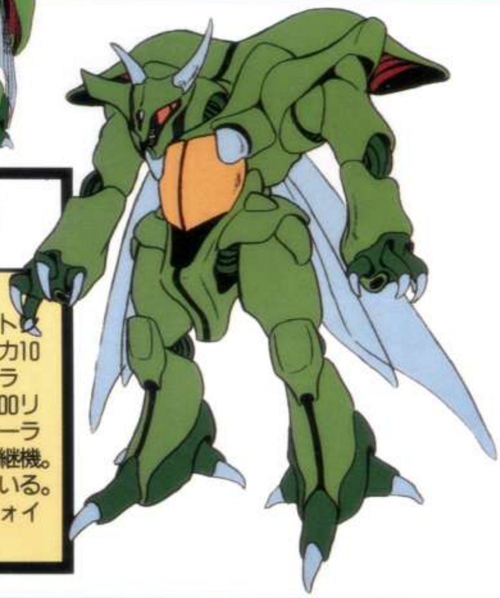




ドラムロと戦うボゾン



ダンバインを助ける

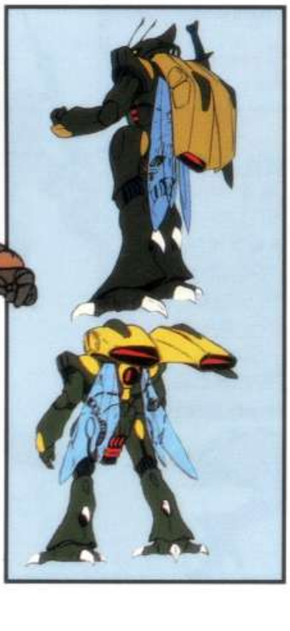




ゲド

DATA

全高6.7メット 乾重量5.1ルフトン オーラ係数0.78 必要オーラ力13オーラ 巡航速度150リル 最高速度180リル アの国で開発された最初のオーラバトラー。その後のオーラバトラーの基本となった。

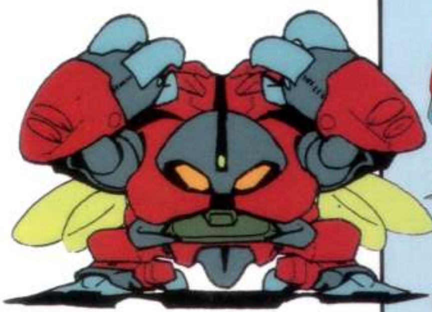




ビランビー、バストールと戦うゲド









ドラムロ

DATA

全高7.4メット 乾重量6.9ルフトン オーラ係数0.88 必要オーラ力10オーラ 巡航速度180リル 最高速度220リル アの国が開発したオーラバトラー。バーンやトッドも搭乗した。攻撃力と装甲が強化されている。生産性が高い。





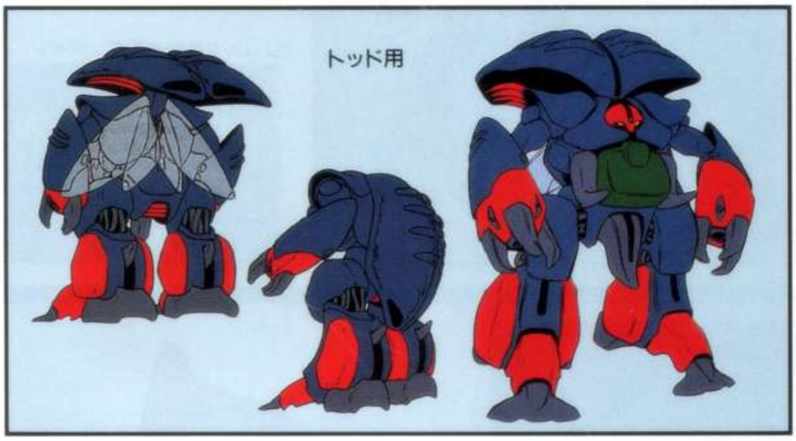
ドラムロから降りたトッド



ダンバインと戦うドラムロ



バラウを駆りダンバインを追うトッドのドラムロ



闘技場でガッダーと戦うドラムロ







ダーナ・オシー

DATA

全高7.6メット 乾重量5.2ルフトン オーラ係数0.65 必要オーラ力10オーラ 巡航速度160 リル最高速度190リル ギブン家が開発したオーラバトラー。主な搭乗者はマーベル・フローズン。他に、キーンやリムルなども使ったことがある。





ビランビーに追れるダーナ・オシー・



ダンバインと戦う



ランチャーを構える

ダンバイン





ビアレス

DATA
全高9.1メット 乾重量9.5ルフトン オーラ係数1.2 必要オーラ力8オーラ 限界オーラ力16オーラ 巡航速度240リル 最高速度360リル。ビランビーをベースにしてクの国で造られたオーラバトラー。主な搭乗者はトッド、ガラミティ、ダー、ニェット、黒騎士。オーラバルカン2門と鎌状ソードをもつ。

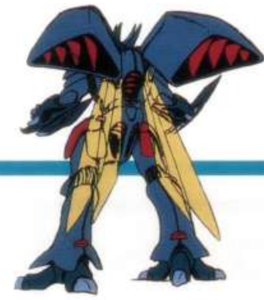


ボチューンと戦うビアレス



ビアレスから飛びおりるトット



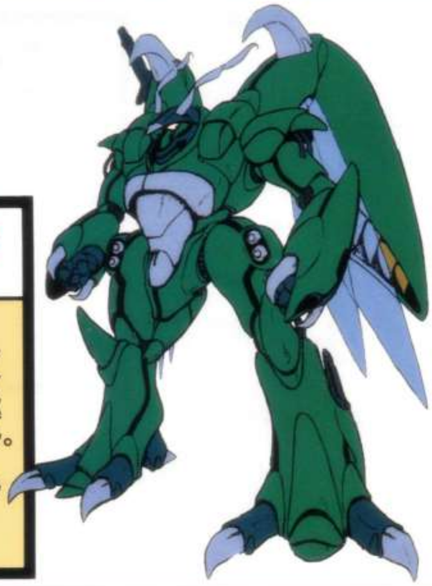






ライネック

DATA
全高8.5メット 乾重量9.2ルフトン オーラ係数1.3 必要オーラ力9オーラ 限界オーラ力18オーラ 巡航速度270リル 最高速度370リル。バストールの発展型。ドレイク、ビショット両軍の次期主力オーラバトラー。





ハイパー化





ズワァース

DATA
全高7.9メット 乾重量7.6ルフトン オーラ系数1.2 必要オーラ力10オーラ 限界オーラ力16オーラ 巡航速度300リル 最高速度380リル。最終型のオーラバトラー。レプラカーンとビアレスの長所を取り入れている。主に黒騎士、ミージィが搭乗する。







剣を構えるズワァース







レプラカーン

DATA
全高8.8メット 乾重量9.0ルフトン オーラ係数1.3 必要オーラ力9オーラ 限界オーラ力16オーラ 巡航速度200リル 最高速度290リル アの国が開発したオーラバトラー。内装火器が充実している。
主な搭乗者はジェリル、フェイ、バーン、アレン。



ハイパー化したレプラカーン



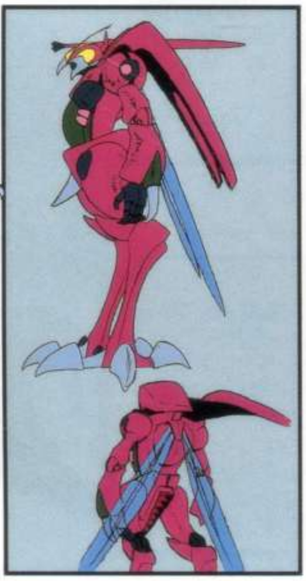
迫るレプラカーン





フレイボムを撃つレプラカーン





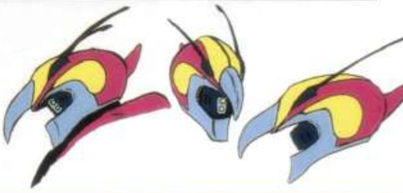
バストール

DATA
全高9.4メット 乾重量7.1ルフトン オーラ係数1.0 必要オーラ力5～8オーラ 限界オーラ力12～16オーラ 巡航速度210リル 最高速度320リル。アの国が開発したオーラバトラー、コモン用の実験機として作られた。主な搭乗者はガラリア・ニャムヒー。





地上に出てしまったバストール







ボチューン

DATA
全高7.0メット 乾重量4.6ルフトン オーラ係数1.1 必要オーラ力8オーラ 限界オーラ力18オーラ 巡航速度200リル 最高速度250リル ラウの国とナの国で共同開発したオーラバトラー 主な搭乗者はマーベル、フォイゾン、キーン、ソ連軍士官トルストールが乗った。ラウ、ナ、両国の主力機である。







飛ぶボチューン



ゼラーナから発進するボチューン

ダンバイン



ビルバインを引きずる



ブブリィは高速を誇る

ブブリィ

DATA

全長34.0メット　乾重量54.3ルフトン　オーラ係数0.6×2＋0.4×2　必要オーラ力20オーラ　巡航速度350リル　最高速度600リル　オーラバトラー　ウィング・キャリバー・オーラ・シップ　オーラ・ボム、全ての特性を取り入れたマシン。そのため操縦が困難となり、乗員が2名必要となった。





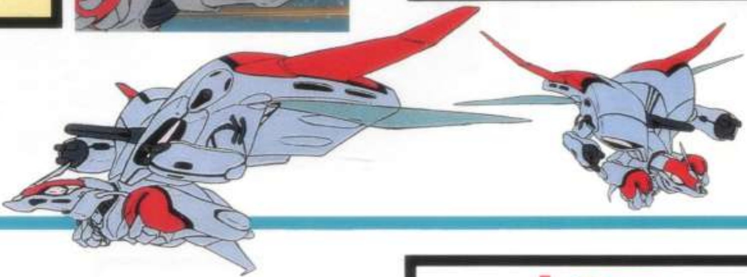
ハイパー化したガラバ

ガラバ

DATA

全長22.3メット　乾重量14.2ルフトン　オーラ係数1.2×2　必要オーラ力8オーラ　限界オーラ力16オーラ　巡航速度380リル　最高速度400リル オーラバトラーとウィング・キャリバ・双方の特性を持ち、恐るべき戦闘能力を持つ。







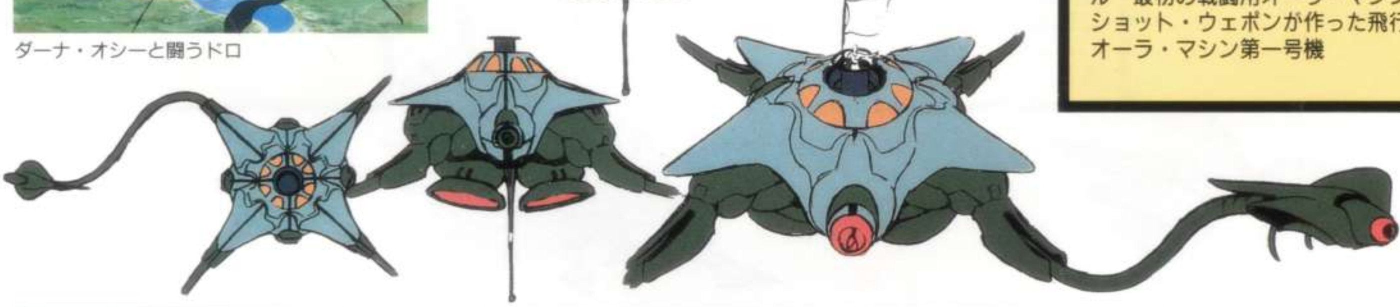
ダーナ・オシーと闘うドロ

ドロ

DATA

全高11.7メット　直径13.8メット　乾重量3.4ルフトン　オーラ係数0.5×2　必要オーラ力5オーラ　巡航速度160リル　最高速度170リル　最初の戦闘用オーラ・マシン。ショット・ウェポンが作った飛行オーラ・マシン第一号機







ダンバインと闘うタンギー

タンギー

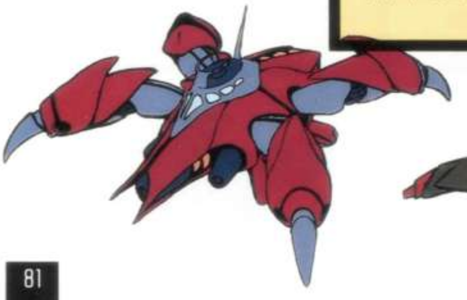
DATA

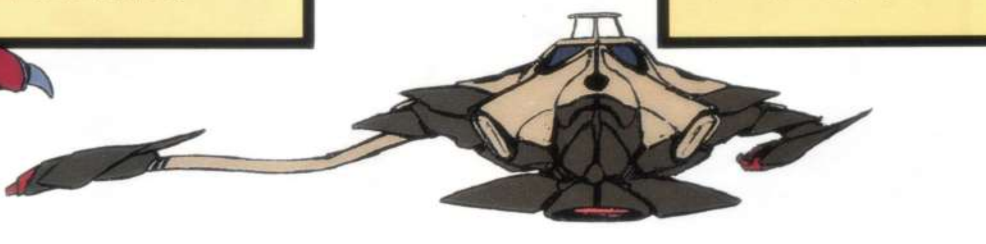
全高10.5メット　直径22.2メット　乾重量5.2ルフトン　オーラ係数0.5×4　必要オーラ力5オーラ　巡航速220リル　最高速度280リル　オーラバトラーの後に開発された小型戦闘艇。ドレイク軍とビショット軍で主に使われる。

グナン

DATA

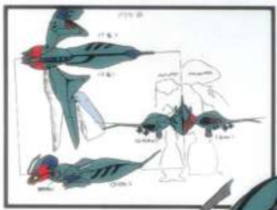
全高6.5メット　直径15.1メット　乾重量3.0ルフトン　オーラ係数0.5×3　必要オーラ力4オーラ　巡航速度170リル　最高速度200リル　ラウの国で、ドロを参考に作られた。ドロと同じフレイ・ボム・アームガンを持つ。







ビランビーを積載するバラウ





バラウ

DATA
全長8.2メット　全幅11.1メット　乾重量1.9ルフトン　オーラ係数0.55×2 必要オーラ力5オーラ　巡航速度320リル　最高速度400リル　ショットの手によるドレイク軍の主力。殆んどのオーラバトラーに使用できる汎用性をもつ。機能や用途はフォウとほぼ同じ。



ダンバインを乗せて飛ぶ



フォウ

DATA
全長13.2メット　全幅11.8メット　乾重量2.3ルフトン　オーラ係数0.53×2 必要オーラ力5オーラ　巡航速度320リル　最高速度400リル　ギブン家で造られた。オーラバトラーの支援、高速移動に用いる。ボゾン、ボチューン用としてナ、ラウの両国にも配備されている。



シュットを駆り銃を撃つニー・ギブン



シュット

DATA
全長2.05メット　全幅5.4メット　乾重量0.14ルフトン　オーラ係数オーラ係数0.28　必要オーラ力8オーラ　巡航速度180リル 最高速度280リル 緊急時の脱出や連絡用に使用する。主にゼラーナ側で使われる。この動力付滑空機は、バイストン・ウェルでは一般的。



ズロン

DATA
全長25.6メット　全幅30.0メット　乾重量6.9ルフトン　オーラ係数0.75×2 必要オーラ力7オーラ　巡航速度340リル　最高速度410リル　オーラバトラーの大型化に供なって登場したドレイク軍のウィング・キャリバー。後期にはオーラバトラー側から操縦できるタイプも登場した。



キーンとショウ乗せたピグシー



ピグシー

DATA
全長2.7メット　全高2.35メット　全幅1.0メット 乾重量0.55ルフトン　オーラ係数0.33　必要オーラ力2オーラ　走行速度30リル　最高速度40リル　ひとり乗りの小型メカ、各地に普及している。戦闘用に改造されたもので盾を装備しているタイプもある。



ミューに乗りダンバインを攻撃するシンドロ



ミュー

DATA
全長2.37メット　全幅6.0メット　乾重量0.2ルフトン　オーラ係数0.33　必要オーラ力7オーラ　巡航速度150リル　最高速度200リル各地に普及している一般的な動力付滑空機。本来は連絡用のものだが、オーラバトラー等の脱出用としても使われている。

ダンバイン



被弾するゲア・ガリング



スプリガンを収容するゲア・ガリング

ゲア・ガリング

DATA

全長320メット　全高470メット　全幅1400メット　乾重量142000ルフトン　巡航速度70リル　最高速度97リル　疑似オーラ力発生機出力5オーラ×100　クの国で建造された最大のオーラ・バトル・シップ。火力よりもオーラマシンの搭載を重視しており、戦艦というより、空中母艦の要素が強い。

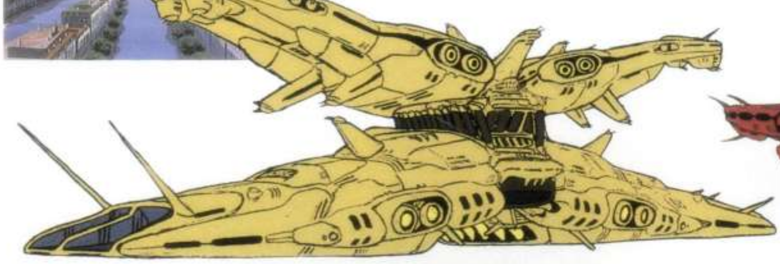


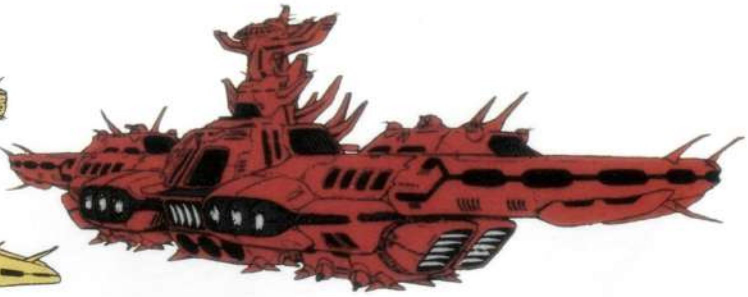
ウィル・ウィプス

DATA

全長260メット　全高200メット　全幅720メット　乾重量108000ルフトン　巡航速度90リル　最高速度100リル　疑似オーラ力発生機出力7オーラ×20　最初に完成したオーラ・バトル・シップ。疑似オーラ発生機の完成により、ショットが建造した。オーラマシンの積載量は膨大である。









ウィル・ウィプスを沈めるグラン・ガラン

グラン・ガラン

DATA

全長510メット　全高390メット　全幅590メット　乾重量48000ルフトン　巡航速度69リル　最高速度93リル　疑似オーラ力発生機出力7オーラ×12　ナの国で建造された。艦というより城に近い形状だが、オーラマシンの積載量と火器は充実している。

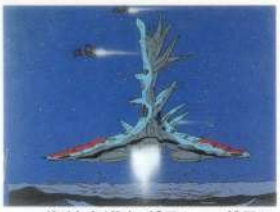
ゲア・ガリングに突込むゴラオン



ゴラオン

DATA

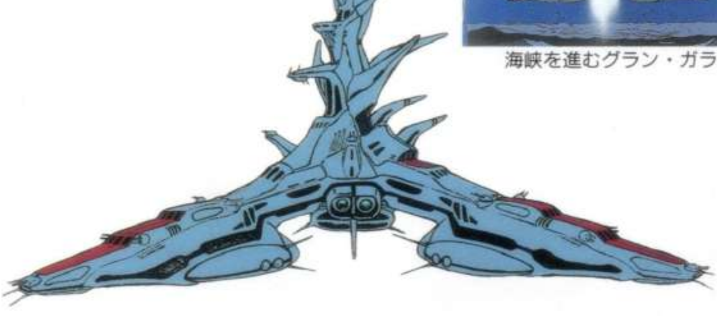
全長820メット　全高280メット　全幅510メット　乾重量102000ルフトン　巡航速度96リル　最高速度110リル　疑似オーラ力発生機出力20オーラ×5＋5オーラ×5　ドレイクのウィル・ウィプスに対抗し、ラウの国で建造された。火器を多数装備し、中でもオーラ・ノバ砲は最強の威力をもつ。



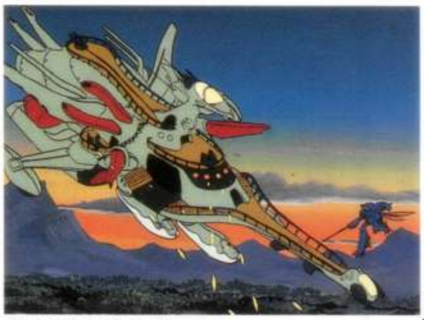
海峡を進むグラン・ガラン

カフカス山脈をこえるゴラオン









機銃を撃つゼラーナ



地上に出たゼラーナ



ビランビーと闘うゼラーナ



ゼラーナ

DATA
全長52メット　全高21メット　全幅29メット　乾重量132ルフトン　オーラ係数0.6×3　必要オーラ力15オーラ　巡航速度130リル　最高速度200リル　ギブン家が造ったオーラ・シップ。一機しかないが、戦力としては倍の大きさをもつ戦艦に匹敵する。







地上の戦斗機と闘うスプリガン

スプリガン

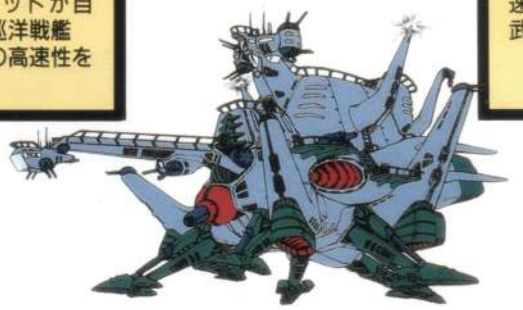
DATA
全長102メット　全高37メット　全幅50メット　乾重量870ルフトン　オーラ係数0.7×6　必要オーラ力22オーラ　巡航速度200リル　最高速度300リル　ショットが自分専用に開発した高速巡洋戦艦　ウィングキャリバー並の高速性を誇る。





ブル・ベガー

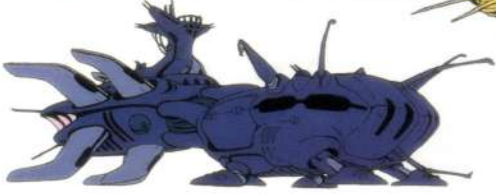
DATA
全長108メット　全高50メット　全幅53メット　乾重量1060ルフトン　オーラ係数0.6×6　必要オーラ力20オーラ　巡航速度100リル　最高速度150リル　ドレイク軍の主力艦。武装重視のため脚が遅い。

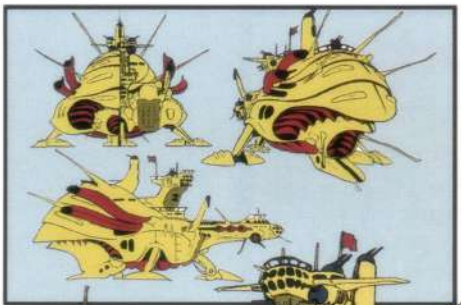


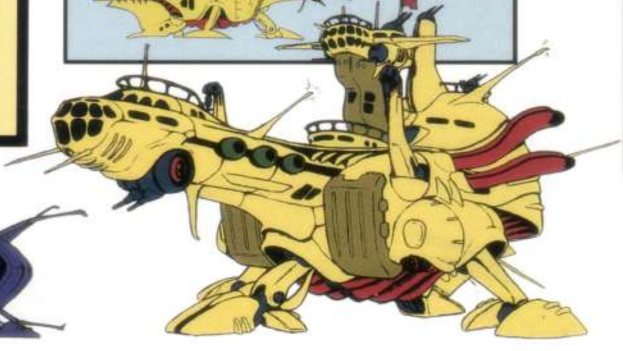


グリムリー

DATA
全長63メット　全高25メット　全幅24メット　乾重量287ルフトン　オーラ係数0.45×4　必要オーラ力25オーラ　巡航速度130リル　最高速度160リル　ナムワンを参考に、ラウの国で造られた。戦艦というより補給艦としての要素が強く、オーラバトラー10機を搭載。







ナムワン

DATA
全長56.7メット　全高26.6メット　全幅38.4メット　乾重量206ルフトン　オーラ係数0.4×4　必要オーラ力20オーラ　巡航速度120リル　最高速度160リル　ショットが最初に開発したオーラ・シップ　資金を得るためドレイクが各国に売却したため、殆んどの国で使われている。



ボックスアート



◀1/72ビルバイン　各部可動　ボックスアートは石橋謙一氏



▶1/24ダンバイン　各部可動　コクピット開閉　オプションで目が点燈、1/Xチャムファウ付　ボックスアートは開田裕治氏

▼1/48ビルバイン　各部可動　コクピット開閉ウィングキャリバーへの変型可能　ボックスアートは開田裕治氏





▲1/72ビルバイン



▲1/48マーベル用ダンバイン　発売は1/48ビルバインとほぼ同時期　ボックスアートは長谷川政幸氏



▲1/48ビルバイン 宣伝用変型プロセス

第二項

箱絵画廊（ボックスアートギャラリー）

『ダンバイン』のボックスアートの中のオーラバトラー達は、それまでのロボットが踏み込まなかった異郷に在って、その存在感は圧倒的だった。これらの作品を、誌上でもういちど御覧下さい。



▲1/72ダンバイン　各部可動、ボックスアートは開田裕治氏

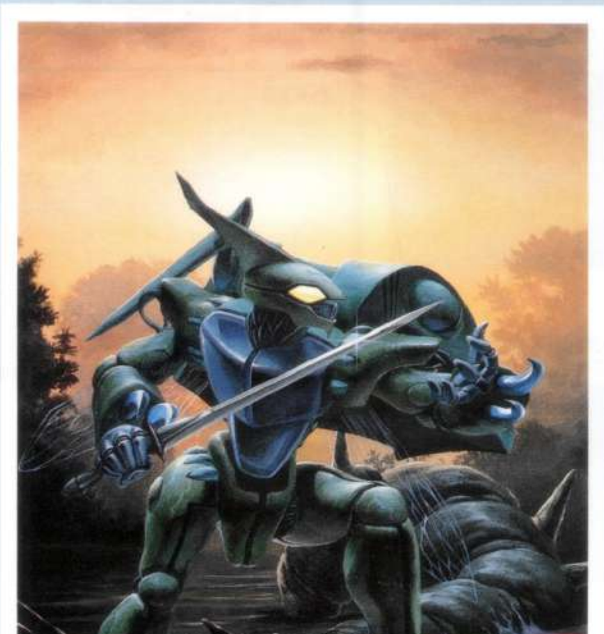




▲1/72ショウ用ダンバイン
◀1/24ダンバイン　チャム付



▲1/48ダンバイン　コクピット開閉　各部可動ボックスアートは石橋謙一氏



◀1／72トカマク用ダンバイン　未発売のため、貴重な一枚　ボックスアートは開田裕治氏



▲1/72トッド用ダンバイン　ショウ用ダンバインの金型を大幅に改修、ボックスアートは長谷川政幸氏

ボックスアート



▶1/72ボゾン　各部可動　ボックスアートは開田裕治氏



▲1/72バストール　各部可動　ボックスアート開田裕治氏



▲1/72バストール

▼1/72ボゾン

▼1/72ゲド　各部可動　ボックスアートは開田裕治氏





▶1/72レプラカーン　各部可動　ボックスアートは開田裕治氏

▼ 1/72ゲド





1/72レプラカーン▶





▲1/72トッド用ドラムロ　各部可動　ボックスアートは増尾隆幸氏

▼1/48ドラムロ　各部可動　コクピット開閉ボックスアートは上田信氏

▲1/48ドラムロ

▼1/72トッド用ドラムロ

▶1/72ドラムロ　各部可動　ボックスアートは上田　信氏





▼1/72ダーナ・オシー



◀1/72ビランビー　各部可動　ボックスアートは開田裕治氏

▼1/48ビランビー　各部可動　コクピット開閉ボックスアートは増尾隆幸氏







▲1/72ダーナ・オシー　各部可動　ボックスアートは上田　信氏

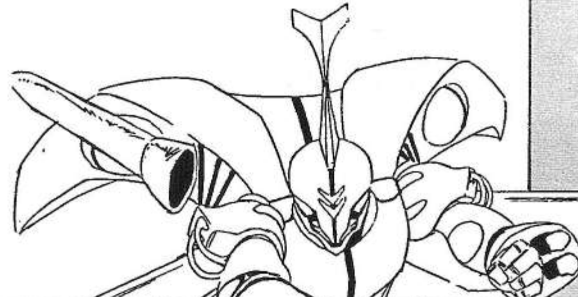
◀1/48ビランビー

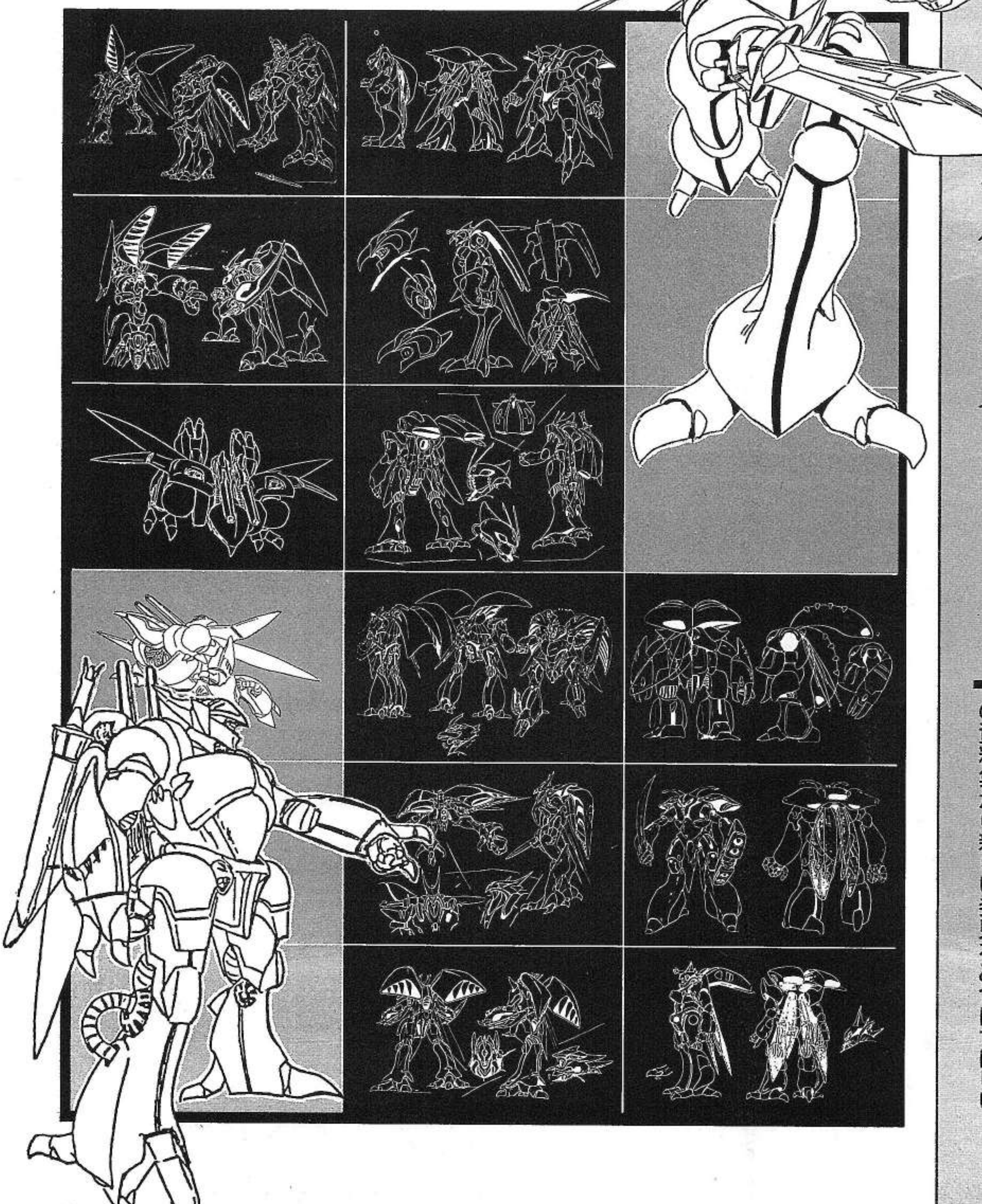


第三項

設定資料集（ラフデザイン）

限られたスペースの中でデザインラフを数多く、なるべく大きく掲載することをこころがけたため資料集といいながら決定稿をとりあげることが出来なかった。決定稿のデザインは第一項“聖戦士”においてカラーで紹介しているので、そちらを参照してほしい。





アニメ用にデザインされるメカは、どうしても簡略化された線に直されて画面に登場する宿命を持っている。決定に至るまでに描かれたデザインラフを中心にして編集した、この資料集から新しい発見をみつけてほしい。



◀1/72ズワァース 各部可動 ボックスアートは開田裕治氏



▶1/72ボチューン 各部可動 ボックスアートは開田裕治氏

1/72ボチューン▶

1/72ズワァース▼





1/550ゼラーナ▼



▼1/550ゼラーナ ランディングギア可動 同スケールのダンバイン、ダーナ・オシー付 ボックスアートは上田 信氏

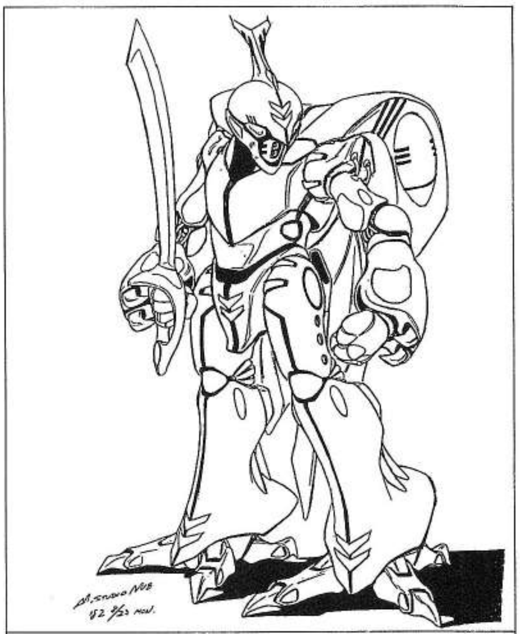


◀ボックスサイドに描かれていたチャム・ファウ。シリーズの後半からは
下の戦闘戦バージョンに変わった。開田裕治氏による。

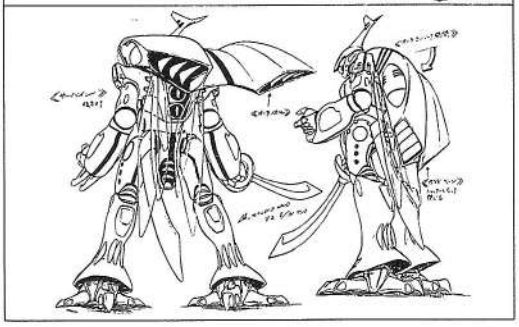
ボックスアートというものは、特にアニメのキャラクターであるときには、立体化のイメージリーダーとして、制作意欲をかき立ててくれるものだが、特に、この『聖戦士ダンバイン』のシリーズでは、その機能以上に我々の目を愉しませてくれた。



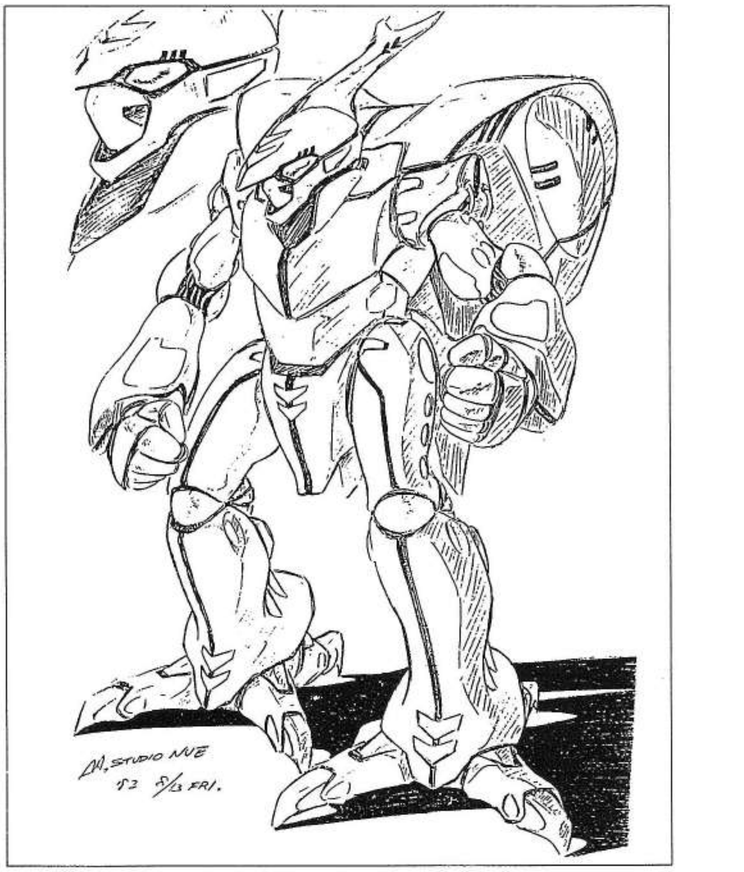
設定資料集



決定稿、この後アニメ用に湖川氏がクリンナップした



リアのイメージは全体にシャープであった◀

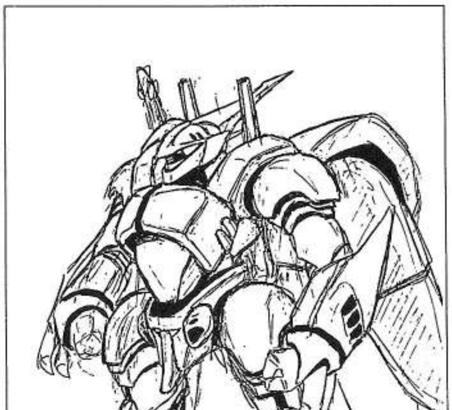


ディテールをはっきりとさせたカブト虫タイプ二稿、頭部がシャープになっている

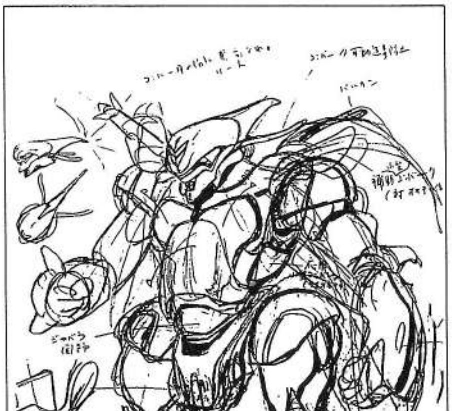
ビルバイン

ダンバインの強化型としてヒナ型が湖川友謙氏の手によって描かれ、玩具メーカーとの検討によってよりメカニカルなヒーローとしてビルバインのデザインが決定した。そのデザインを見た出渕氏がアレンジ案を（正式なものではないが）二点出している。

決定稿以後に出渕氏が描いたボリュームUP案、残念ながら未使用に終った



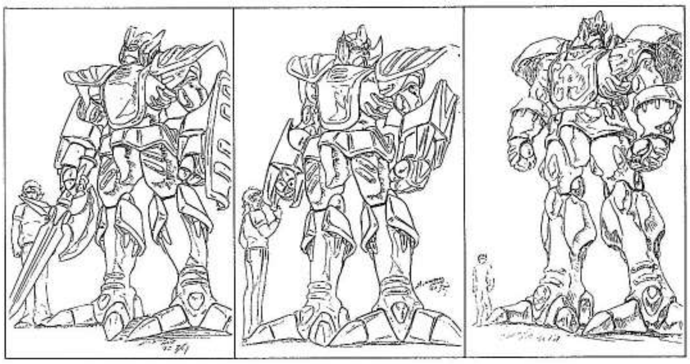
湖川氏がヒナ型として描いたデザイン、無骨なイメージである



▶出渕氏が準備稿段階で描いたアレンジ案、ヴェルビンにつながるイメージがある。



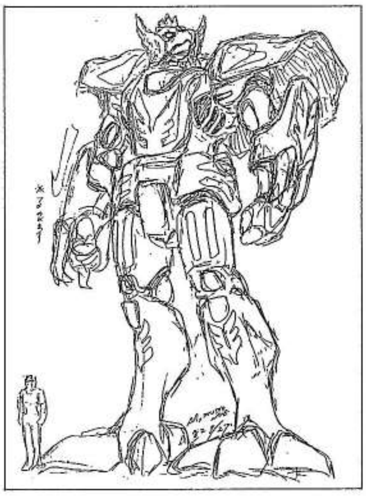
AURA-BATTLER



巨神タイプと五mサイズのもの、それぞれ頭部が二パターンで描かれた

ダンバイン

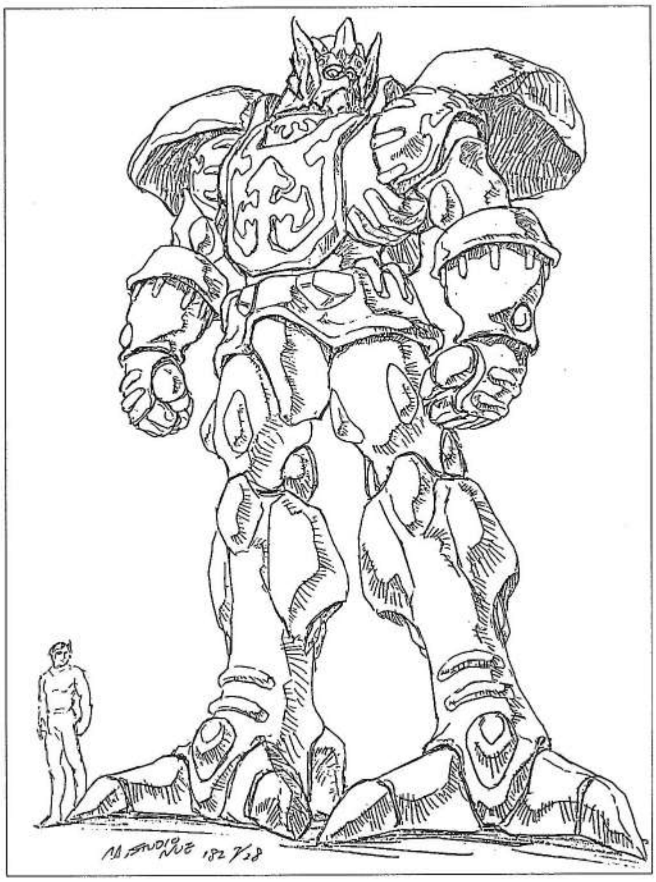
初めはファンタジー世界の石像巨神的なイメージでデザインが進行したが、作品のイメージと方向性が固まってくるにつれ強い個性を持ったイメージへと変更されていった。宮武一貫氏によって描かれた、このダンバインが以後のオーラバトラーの流れを生んだ。

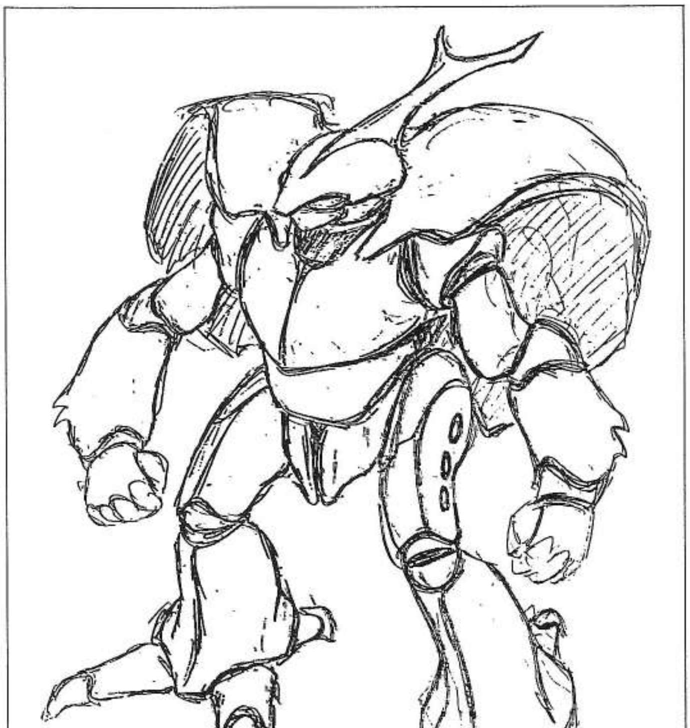


▶巨神石像とも呼べそうなイメージで描かれている最初のデザイン

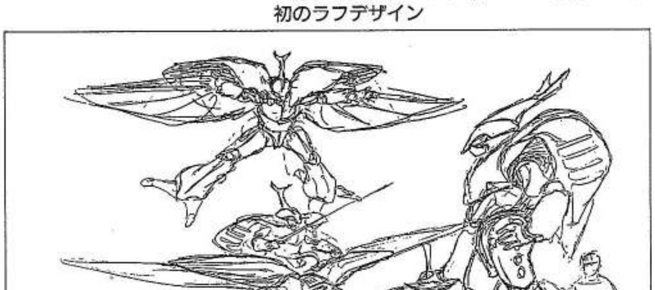
最初に出来たカブト虫パターンのポーズスケッチ、ほぼ決定稿に近い▼

◀巨神タイプのデザイン変えで、鳥の顔もころみられた



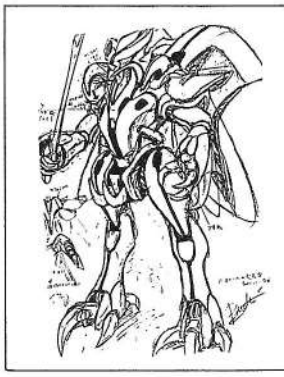


▼カブト虫パターンにイメージが変わった最初のラフデザイン



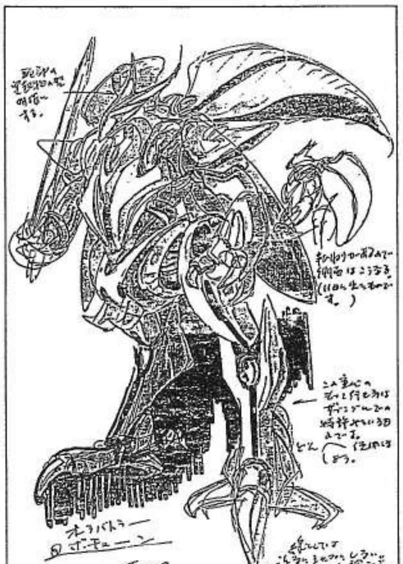
ボチューン

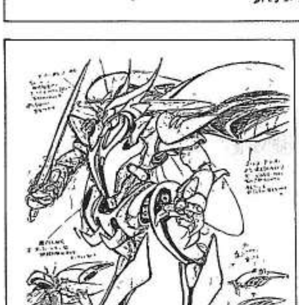
ボチューンは、ズワァースと同時期にラフを作っている。出渕氏のラフを湖川氏がアレンジして全体的なイメージは変わっていないが、立ち姿の姿勢やオーラコンバーターの形状（ズワァース用にラフで描いたもの）に変化が加えられている。



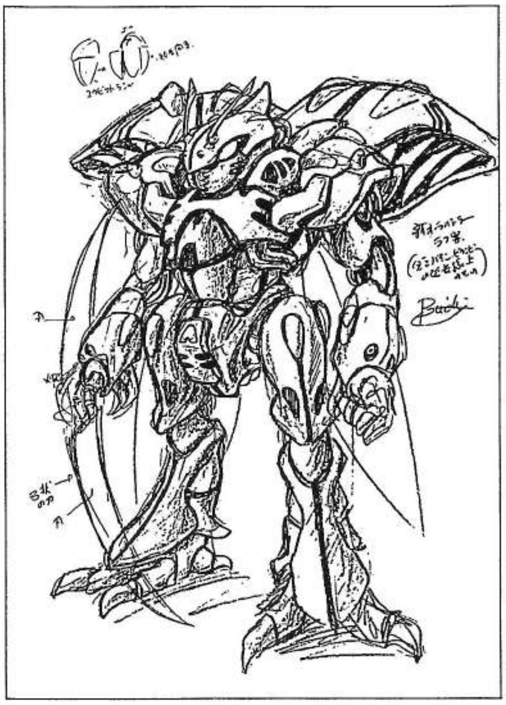
黒騎士用にズワァースのラフとともに描れたラフである

▼湖川氏によるスタイリングとボリュームの修正





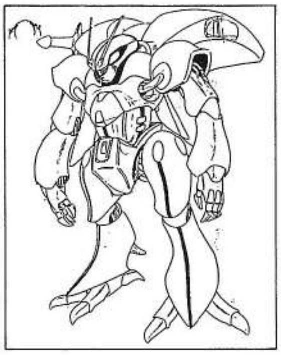
細部ディティールに手を加えて、決定稿になったデザイン



◀出渕氏によるラフ、曲線的な線の中に無骨さが入りはじめた

ゲド

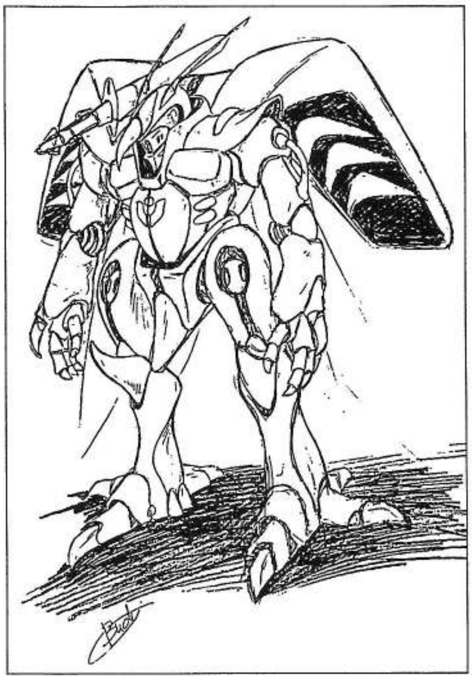
ゲドがシリーズの内で最初の、出渕氏のオリジナルデザインのオーラバトラーである。ダンバインのプロトタイプ的な色あいで描かれた。ビーボォーにいた大森英敏氏がクリンナップしたがイメージが変わってしまったため、出渕氏が自身の手でクリンナップした。



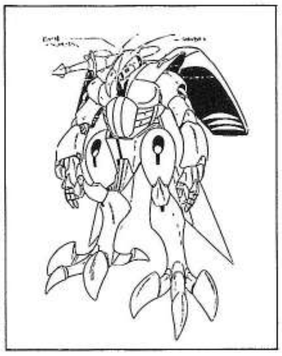
▶大森氏の描いたクリンナップ、メカ的なイメージが強い

バストール

バストールは、ゲドと逆のパターンで、大森氏がラフデザインを作り、出渕氏がオーラバトラーらしくアレンジをした。細い蚊のようなデザインはシリーズに登場したオーラバトラーの中でも特異なシルエットである。



◀出渕氏のアレンジデザイン、コクピット前と足が変更されている



▶大森氏の描いたデザイン、細身の蚊をイメージさせるデザインだ

ボゾン

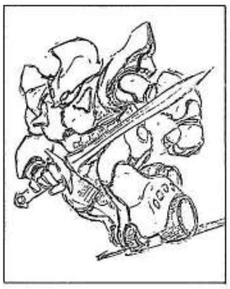
ボゾンは独特のシルエットを持ったオーラバトラーである。それまでのオーラバトラーとは、また一味ちがったシルエットを持ち、完全な出渕氏オリジナルのデザインである。また、このラフの絵のイメージは現在にいたる流れを感じさせる。



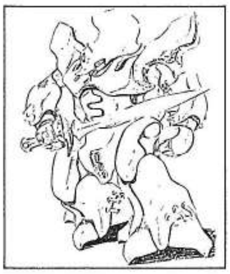
出渕氏の今につながるイメージが、このラフから感じられる

ビランビー

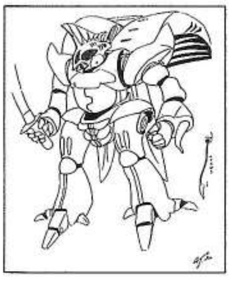
ビランビーは宮武氏の残したデザインをもとにして富野氏がラフを描き、クリンナップされたものが出渕氏に渡された。ぬえのデザインを引き継ぐ形になった出渕氏は、かなり意識してしまいメカニカルな色あいが前面に出てしまったと後日語ったという。



初期イメージラフの一点

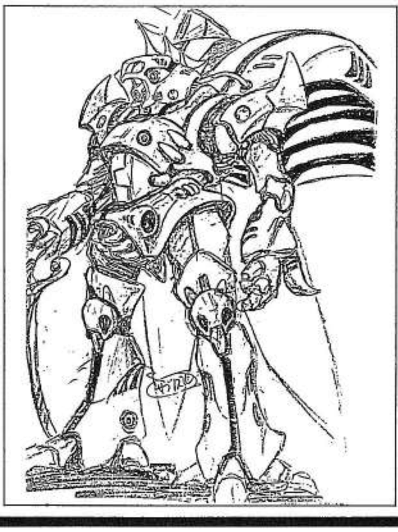


足についていたローラーをはずしたもの、石造りのイメージがある



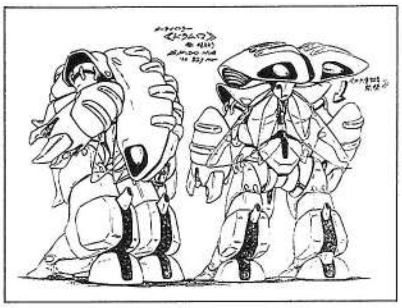
富野氏のラフを基にビーボォーで描き、出渕氏の手に渡された

▼出渕氏の手になる最初のオーラバトラーのデザインである

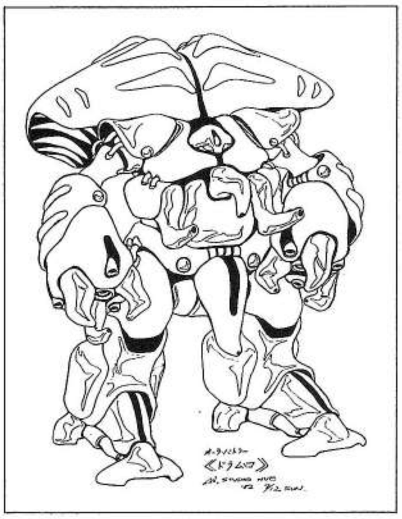


ドラムロ

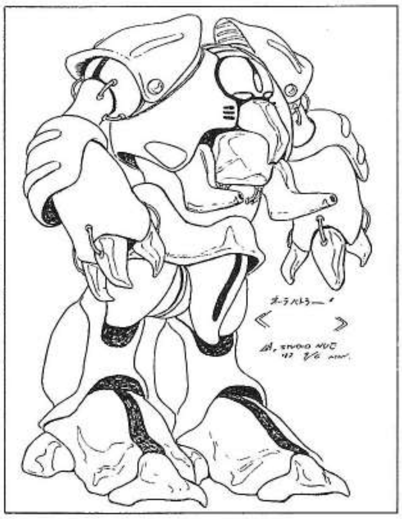
第一期オーラバトラーの二機目に当たるドラムロは、より昆虫的なイメージを強調して丸みをおびた形状でデザインされた。ほとんどデザインが決定された後に、メーカーとの話し合いにより、コクピット前の角状の突起がはずされた。



◀宮武氏が描いたリアビュー、ゴツゴツとした無骨なイメージがある



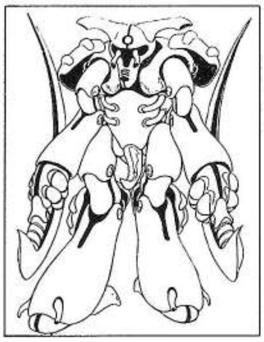
◀決定稿直前のデザイン、コクピット前に突起がついている



▶最初にドラムロとして描かれたデザイン、コンバーターがない

ダーナ・オシー

ダーナ・オシーはヒロインの美女が乗ることが前提とされていたため、よりらしくないオーラバトラーとしてデザインされた。アニメ用にクリンナップされる前段階では、手が人間的でなく、有機昆虫的である。宮武氏はこの手のイメージが気にいっていたそうだ。



目玉の部分が飛び出していて、生理的な無気味さがある



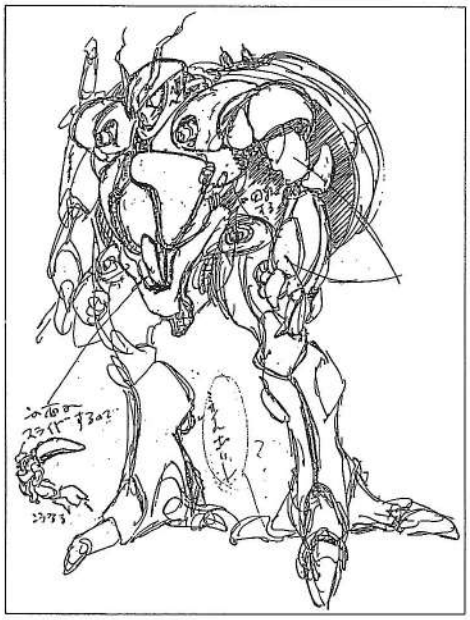
◀決定稿直前のデザイン、手が人型でなく昆虫的な有機感があった



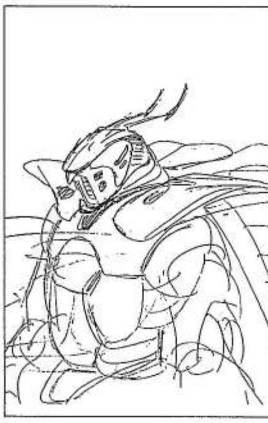
▶初期のイメージラフの一点として描かれたもの、これがベースである

ライネック

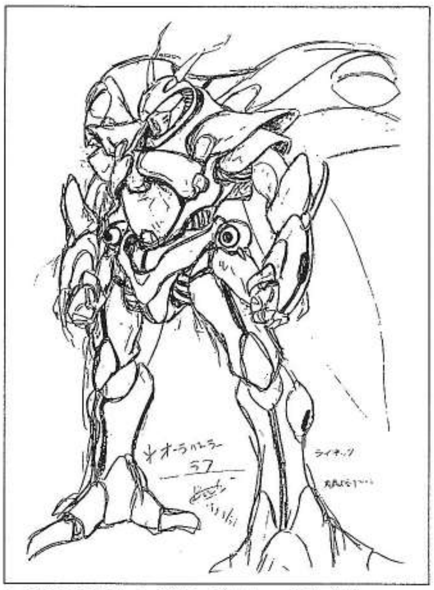
ライネックは大森氏の描いたラフをもとに出渕氏がアレンジ、デザインをおこしている。初期段階ではバストールの発展型といった色合いを持った細身のオーラバトラーであったが、最終的には重オーラバトラーとでも呼べそうなヘビーなシルエットとなった。



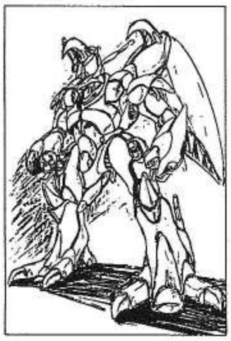
湖川氏のアレンジ案、内装火器などが追加された



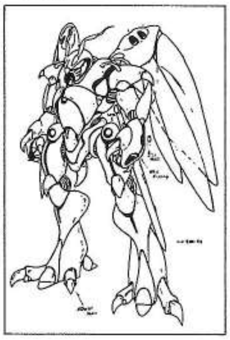
大森氏の大ラフ、どことなく仮面ライダー風だ



▲出渕氏のアレンジ版、バストールをボリューム・アップしたイメージ



イメージを一新しての決定稿に近いボリュームUPバージョン



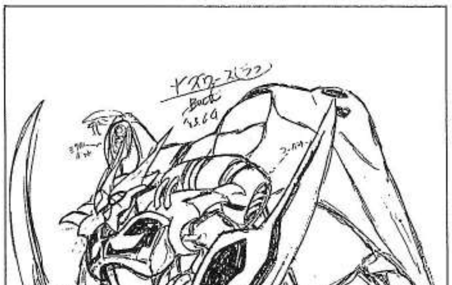
右図のクリンナップバージョン



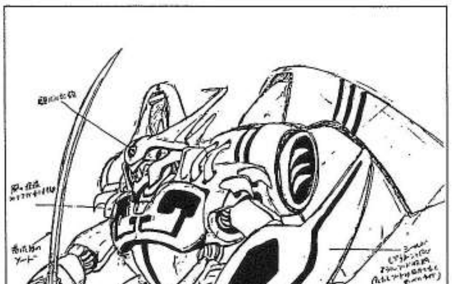
◀出渕氏が湖川案を加えてアレンジしたラフデザイン

ズワァース

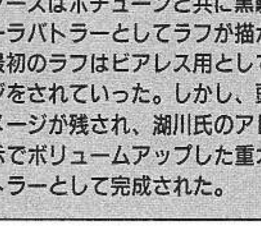
ズワァースはボチューンと共に黒騎士用オーラバトラーとしてラフが描かれた。最初のラフはビアレス用としてアレンジをされていった。しかし、頭部のイメージが残され、湖川氏のアレンジ指示でボリュームアップした重オーラバトラーとして完成された。



細部に手直しを加えて足や胸をボリュームアップした決定稿



頭部に最初のラフのイメージを残したデザイン、目つきが描風だ

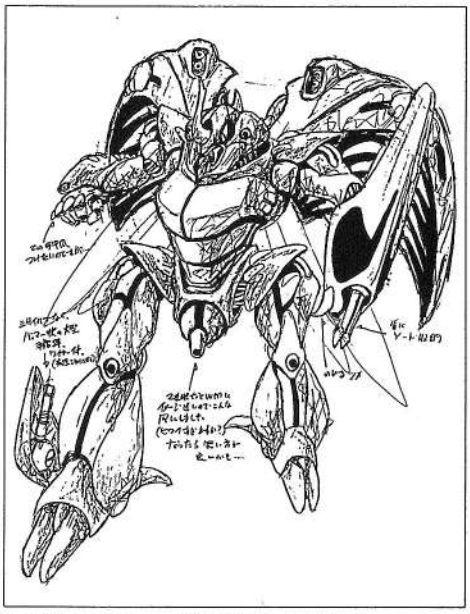


黒騎士用イメージとして描いたラフ、ビアレス用として指図された

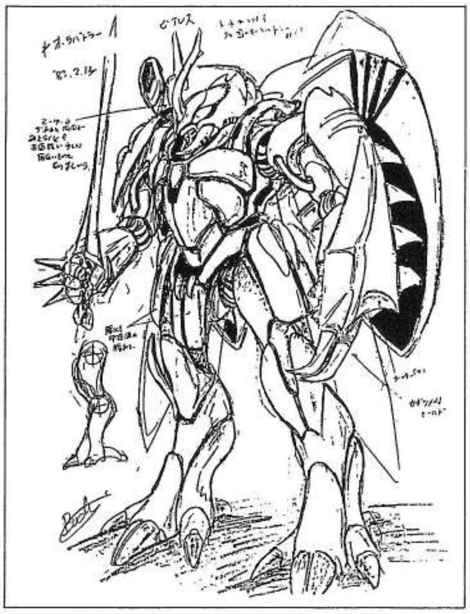
AURA-BATTLER

レプラカーン

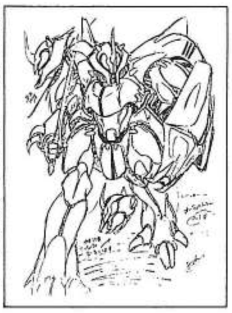
レプラカーンは、ズワァースとボチューン同様に、ビアレスと並行してラフが作られた。最初のラフを再考して描いたものが、湖川氏のもとにビアレス用として流れて、ビアレスとして処理されてしまったなどのエピソードもある。



湖川氏の描いたラフの細部をアレンジして、決定稿になった



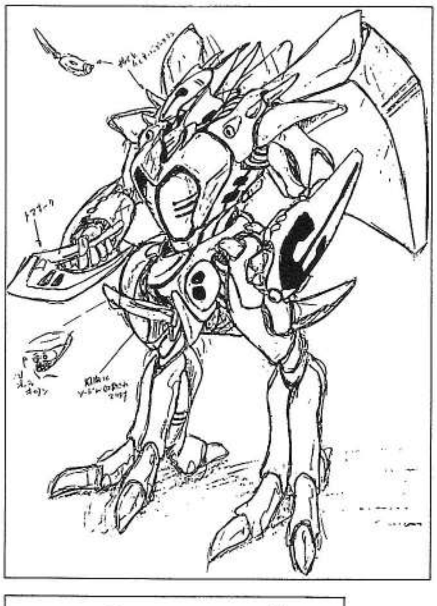
このラフがビアレス用とまちがって湖川氏の手に渡ってしまった



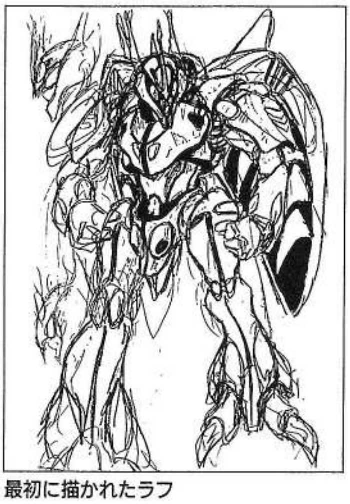
最初に描かれたラフ、頭部のイメージはすでに完成されている

ビアレス

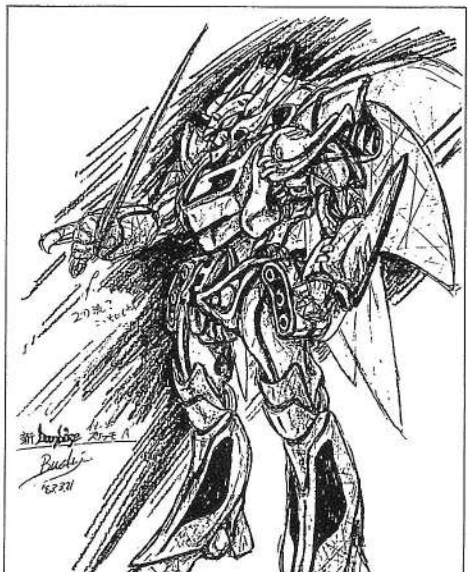
ビアレスは描かれたラフが一番多いのではないだろうか。それだけに描かれたアイデアは多彩である。ベースとなったラフはレプラカーンとズワァース用に描れたものであり、それぞれの細部やパーツを組み直して新たな処理で組みなおしていることがわかる。



ほとんど決定稿に近いラフだが、ひざ関節がボチューン風だ



最初に描かれたラフ

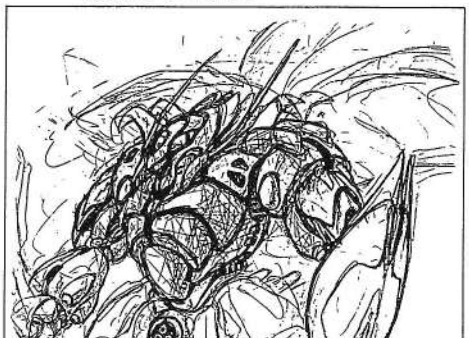


ダンバイン強化型のイメージで描かれたラフである。

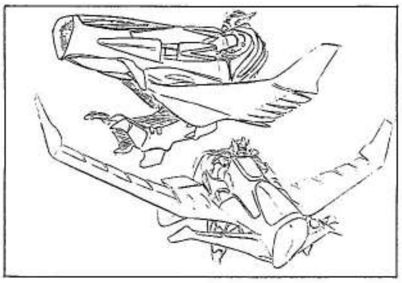
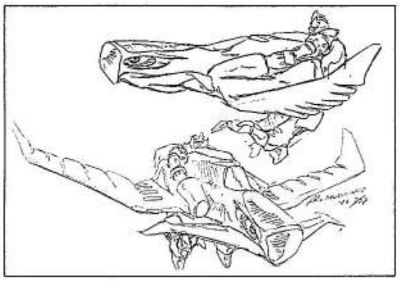


決定稿に近いラフ、頭部の細かいところと足関節が変更された

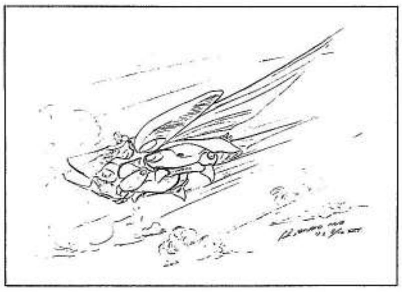
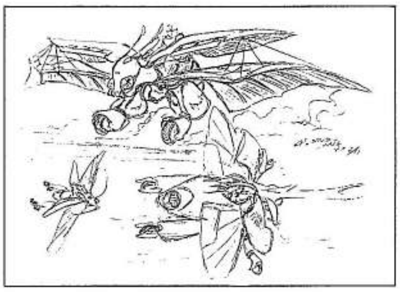
湖川氏の指示とズワァースのラフを基にした頭部のデザインラフ



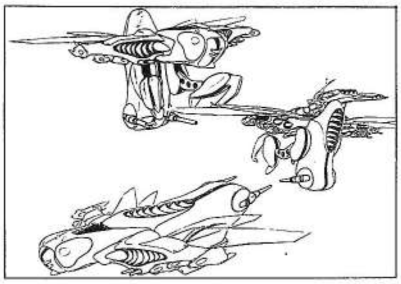
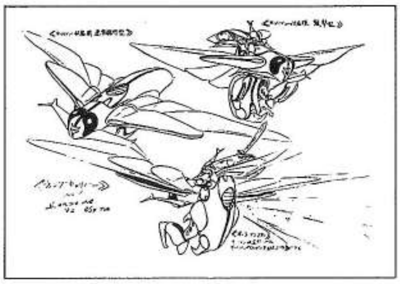
WING-CALIBER

石像タイプに合わせたデザインの二案が最初に描かれた▶◀

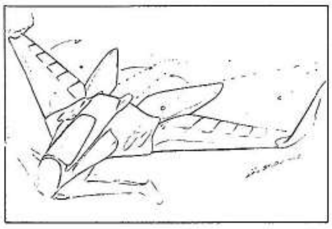
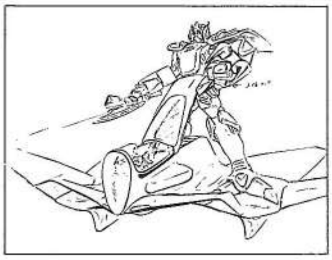
デザインを一新するために描かれたイメージスケッチ二点▶◀

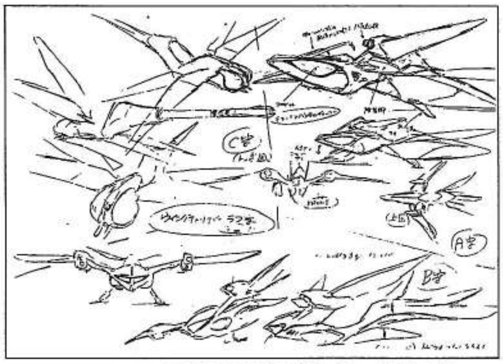
トンボ風のものをベースにして、機械的な味つけを加えてフォウができた◀▶

フォウ

フォウはダンバインのデザイン作業と同時に進行していったために、石像タイプのバトラーに合わせたデザインからスタートしている。その後、イメージラフとして人が乗る昆虫風のものが考えられ、それがフォウのもとになっていった。

富野氏のアイデアを基に多少メカニカル風なデザインに改変された

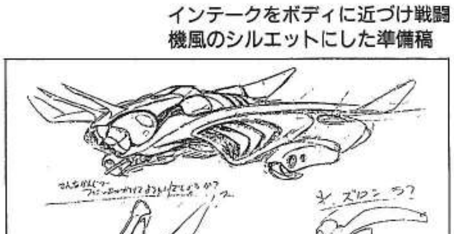


アイデアラフ三種、ショウリョウバッタ風がベースになった

ズロン

ズロンは、戦闘機的なイメージとフォウのフォルムを融合させたウィングキャリバーだ。ラフで描かれた中にあるショウリョウバッタ的なイメージが最初のイメージであった。それに富野氏の指示で重量感が加えられ、フォウとバラウの中間的イメージになった。

インテークをボディに近づけ戦闘機風のシルエットにした準備稿



アイデアラフのトビウオ風のものを加味したラフデザイン



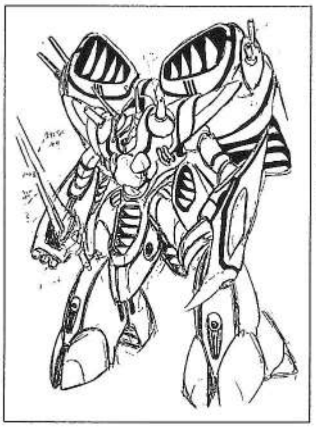
バラウ

バラウは最初の段階から蜂のイメージで描かれていた。デザイン階段ではビランビー用として考えていたので、コクピットの位置がちがっている。また初めは前肢がカマキリのカマの形状を持っていた。フォウとは一味ちがった昆虫風処理である。

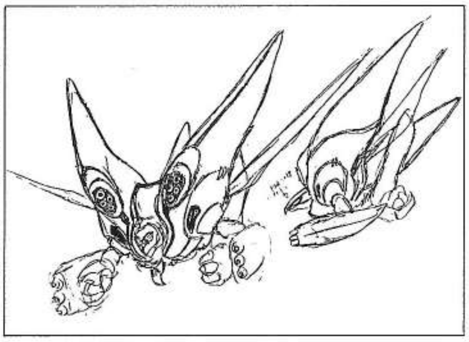
フォウよりもシャープで昆虫的なデザインでまとめている



AURA-FIGHTER AURA-BOMBER



出渕氏版の可変巨大オーラバトラータイプのラフデザイン

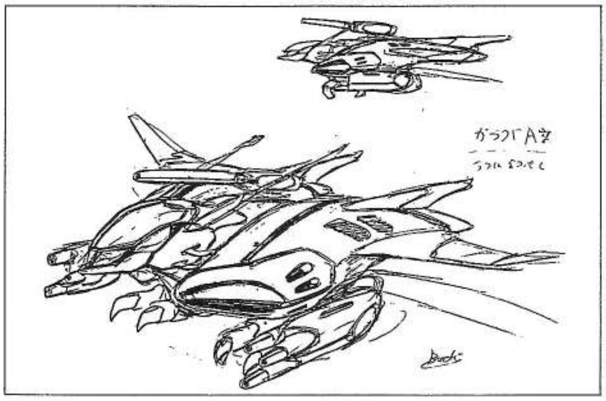


湖川氏が新タイプのオーラバトラーとして描いたイメージラフ

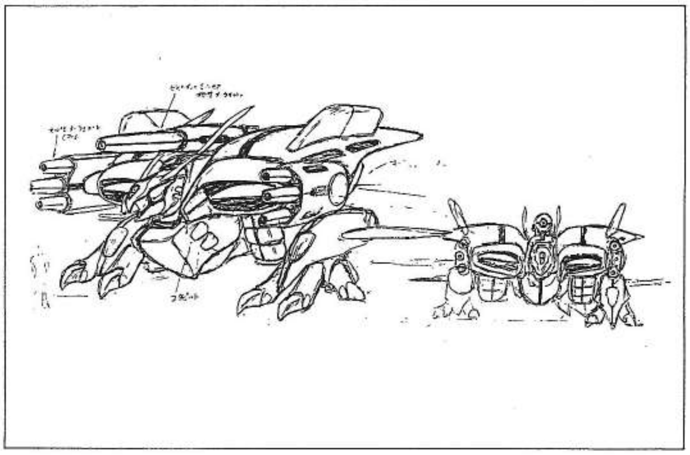
ガラバ

ガラバは最初新タイプの巨大オーラバトラーとして出渕氏がデザインしている。考え方としてはコンバーターとボディが一体化したオーラバトラーであったが、変形という過程をなくし、オーラマシーンの戦闘機、オーラファイターとなった。

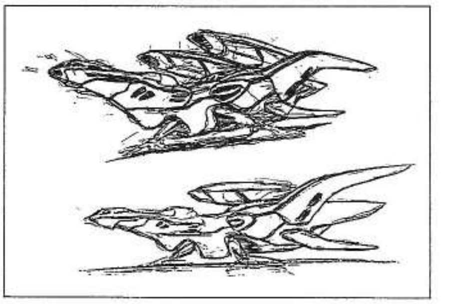
ファイターとしてシンプルにまとめられたラフデザイン



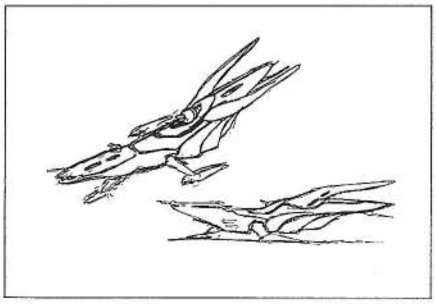
オーラバトラーの変形したタイプとして描かれたラフ



コンバーター類を大型化し、シップ風に描いたラフ



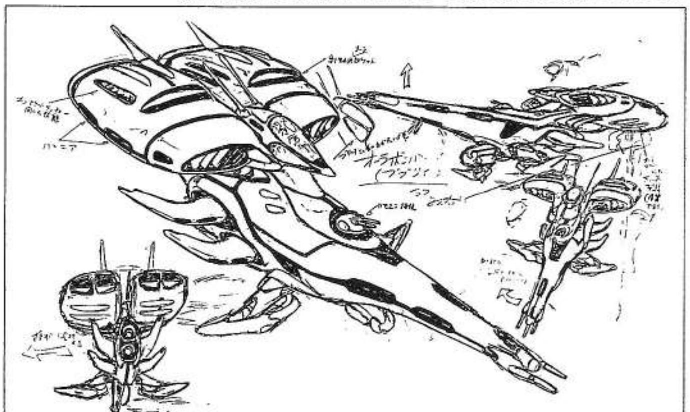
初めに描かれたバッタ風デザインラフ



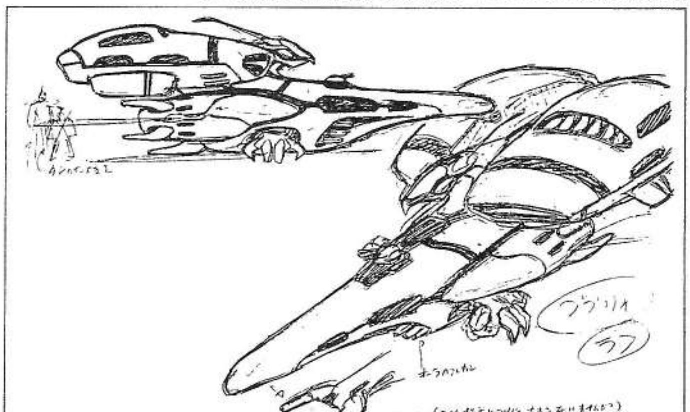
ブブリィ

ブブリーはガラバ思想を発展させて重装備を可能にしたオーラボンバーである。そのことからシップとファイターの中間の形状を持つことになった。初期ラフはショウリョウバッタのイメージで描かれていたが、重装備をイメージするためにシップ風に処理された。

機体が 細身になり全体的にシンプルにされた決定直前のラフ



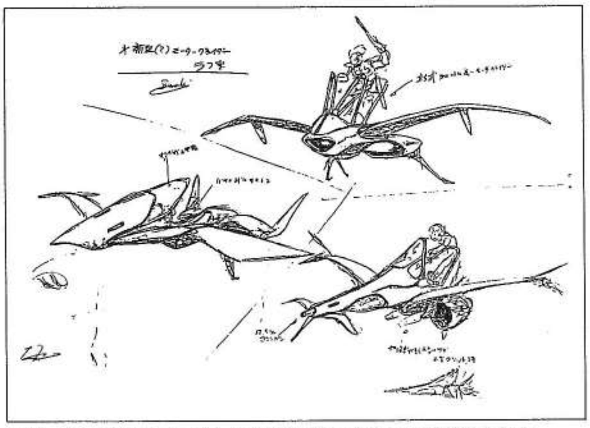
シンプルに配置をまとめたもの　コクピットがガラバ風だ



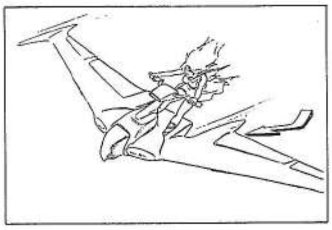
GLY-WING AURA-SHIP

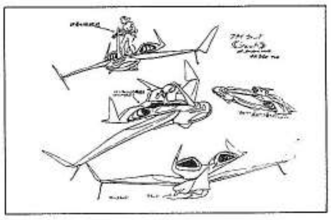
シュット/ミュー

フォウとの合体機能を持ったシュットは、石像タイプ用のウイングキャリバーのデザインと共に最初のものがデザインされている。それをダイバインのデザイン決定後に、統一されたイメージの中で新たにデザインした。ミューはドレイク側のグライウィングとしてデザインされた。



ミューのデザインラフとして三種のグライウィングが描かれた



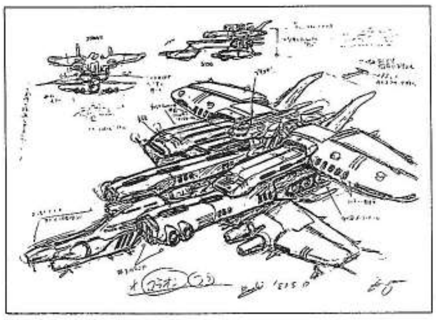


▲初期ウィングキャリバーとともに描れたラフデザイン

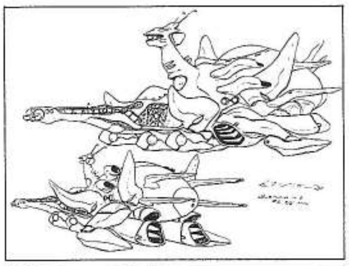
◀ダンバインのデザインにあわせて一新されたシュットのラフ

オーラ・シップ

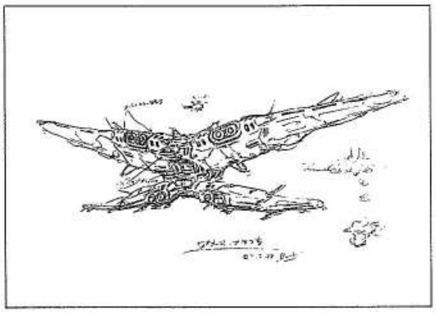
オーラシップは原案の段階で、決定稿とまったくちがったシルエットを持ったものが、かなりデザインされている。スペースの都合で少ししか招介出来ないが、ユニークな原案ラフをピックアップしてみた。



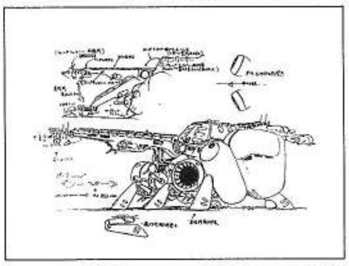
ゴラオン　艦首にマイティジャック風のイメージがある



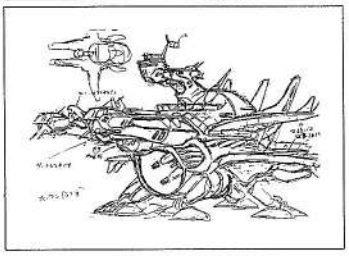
ゼラーナ　ラインが有機的なイメージ



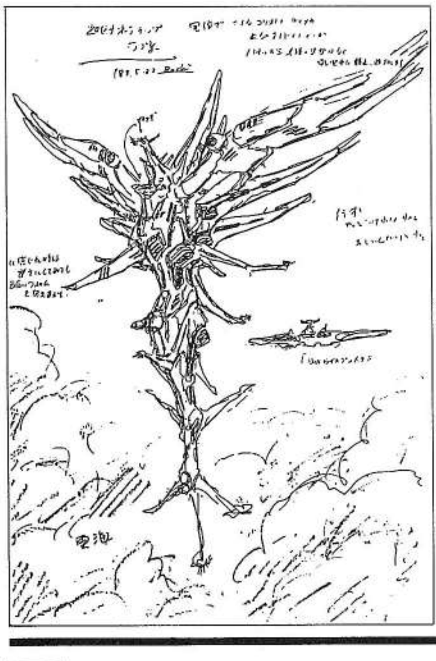
ガア・ガリング　決定稿とほぼ同じだが上下が逆だった



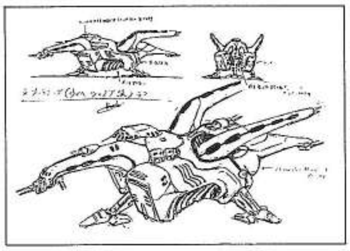
ブルベガー　上陸強襲艦といったおもむきだ



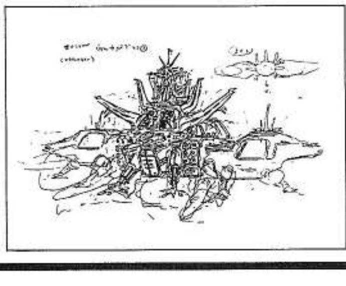
ナムワン　双胴の艦首がユニークだ



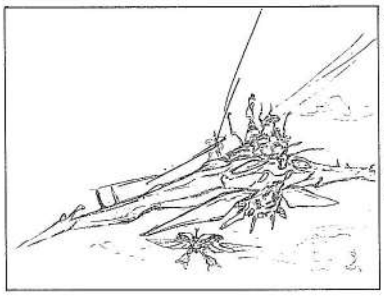
グランガラン　これも上下が逆で優雅な空飛ぶお城といったおもむきだ



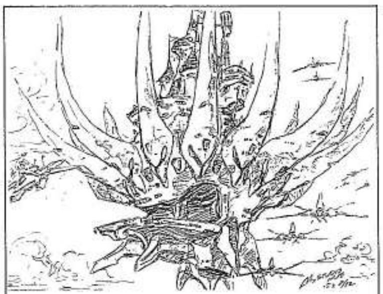
スプリガン　当初ウィル・ウィプスの準備稿だった

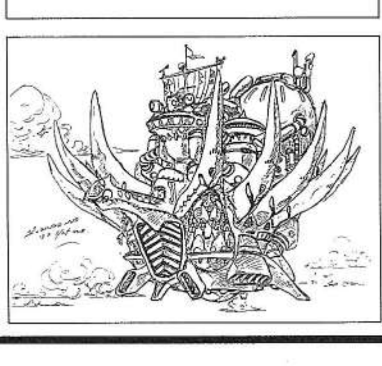


ウィル・ウィプス決定稿ほどの巨大さはない



富野氏のアイデアを基に描かれた企画当時のラフ



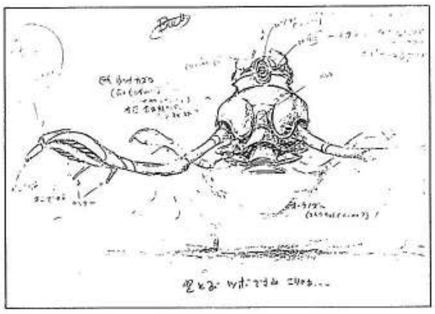


ゼラーナ案として、空飛ぶお城風に描かれた二案

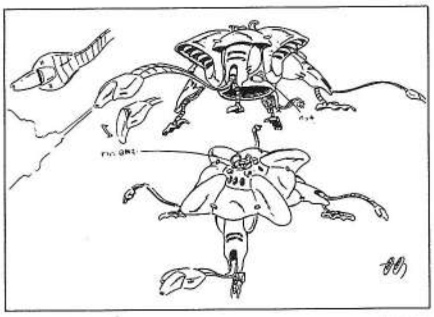
AURA-BOMB

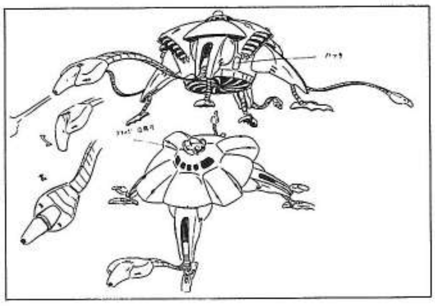
ドロ

ドロは、最初に富野氏のラフを宮武氏がイメージをそのままにラフデザインを作った。その後、出渕氏がライディーンのドローメ風のデザインを上げ、長い触手のようなものの先にフレイボムがとりつけられるという基本が出来上った。

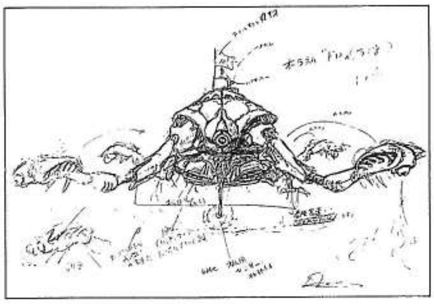


出渕氏の手になる最初のデザイン　ドローメのイメージがある

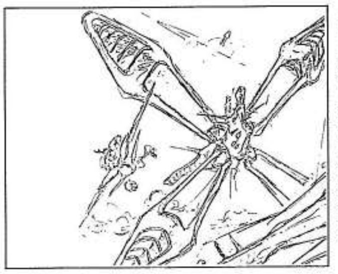




ビーボォーの手によるアレンジ二案



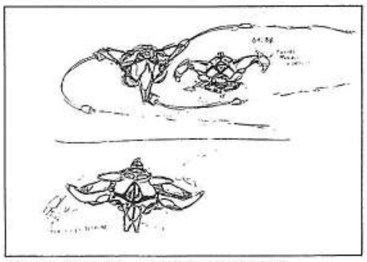
出渕氏が描いた第二案、決定稿より丸みをもった有機的シルエットだ



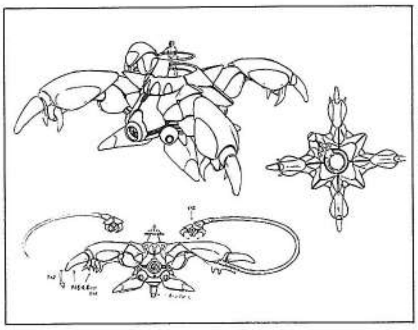
富野氏のアイデアをもとにストレートにデザインされた宮武版

グナン

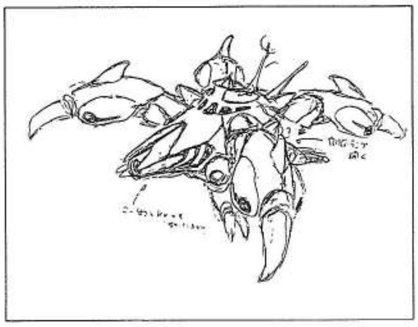
グナンは、ドロとタンギーの利点を生かしたオーラボムとしてデザインされている。強い装甲と自由度をもってフレイボムを発射出来る触手のようなアーム。このアイデアそのものはタンギーで出されたものである。没になったアイデアが復活した例である。



ドロとタンギーそれぞれの強化案として二案が描かれた



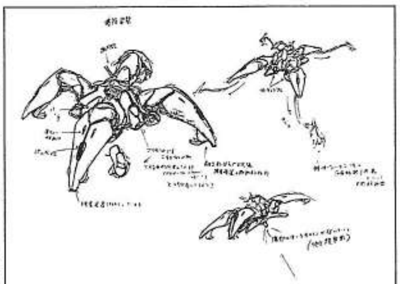
クリンナップ版　ドロの装甲強化型のイメージが強い



富野氏の指示でドロとのシルエットの差別化を加味した

タンギー

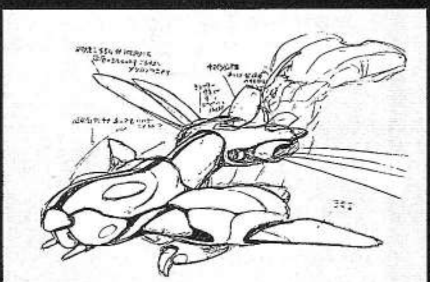
タンギーは、ドロをより戦闘的なイメージにしたオーラボムである。それぞれの触手はカニのハサミのような形にあらためられ、装甲の中にフレイボムの発射装置がおさめられている。また、下方にフレイボムを発射できるように機底部にもノズルがつけられた。



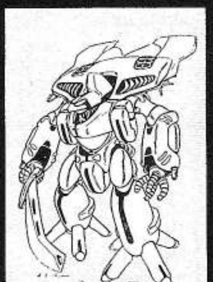
ドロの強化タイプとしてカニ足風の触手になっている

没アイデアラフ

ここに紹介するのは、実際にシリーズに登場することなく、つまり没になってしまったオーラバトラーとウイングキャリバーのアイデアである。宮武氏のデザインしたオーラバトラーの中に、後に宮武氏が担当したオーガスにつながるイメージが見える。



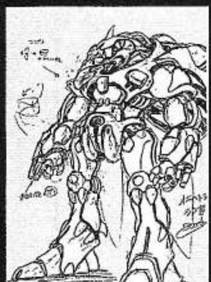
富野氏のアイデアで描かれたキャリバーヴァガ



宮武氏最後のラフ　どことなくオーガス風



ロボット的シルエットのアイデアラフ



バラウと共にアイデアとして出されたもの


その首
こちらへ
戴こうか…
聖戦士殿
近衛のイヌか…
それとも――
賞金稼ぎか…
心配するな……
暫く離れていろ
ゆくぞ!!



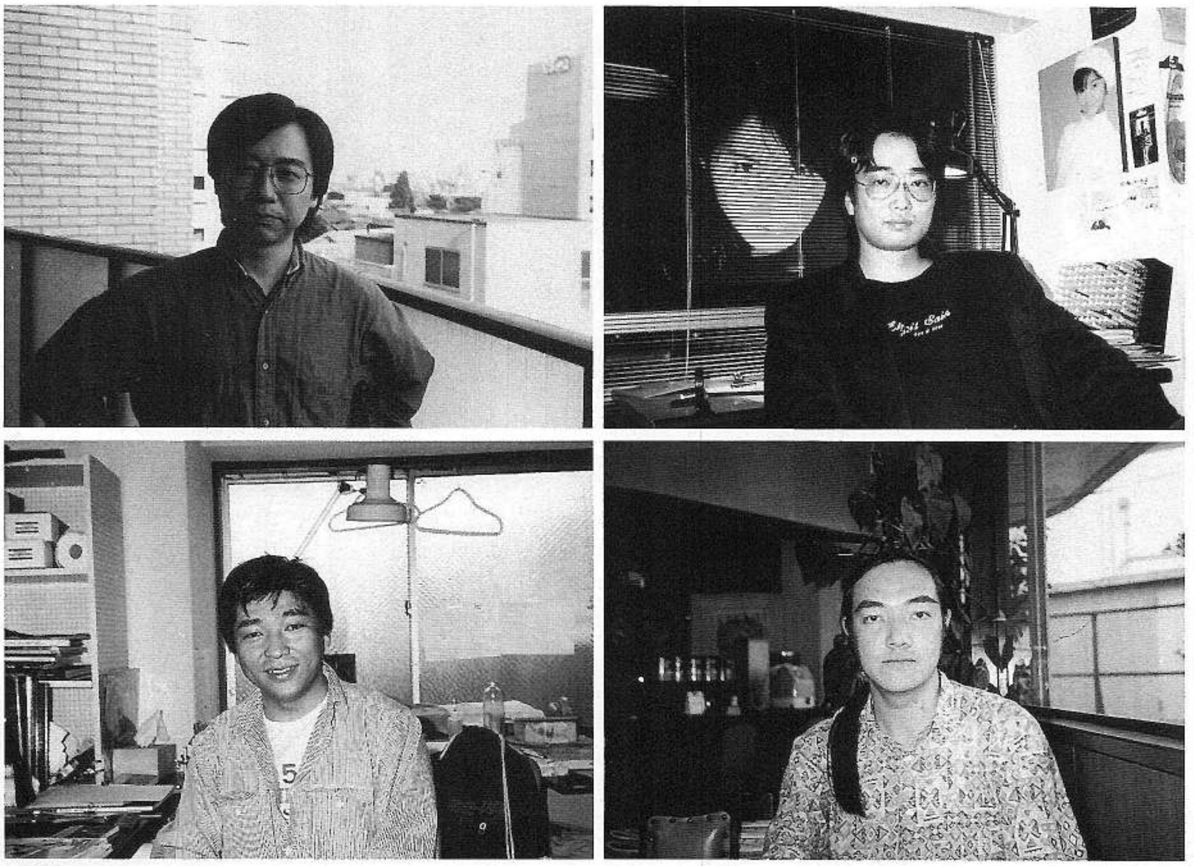
何!?
聖戦士の黄昏
草彅琢仁


グ…
ズズ
ヌ
ドオオ
……
こいつも
俺と同類か……
パタ…
!!


フハハハハ
こんなものか!!
何が
聖戦士か!!
何がァー
死ねエーーッ!!
甘い…
何イ!?

第五章

オーラクリエーターズルーム

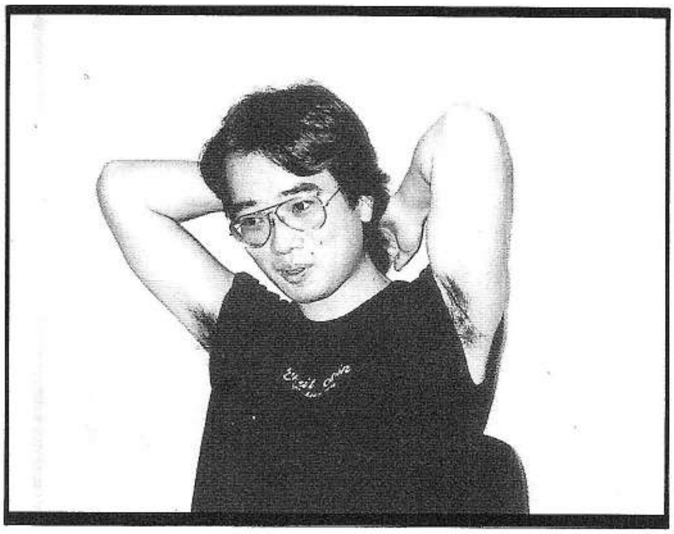


「聖戦士ダンバイン」にたずさわった数多くのクリエーターの中から、今回は特に「オーラバトラー」という題材にかかわった方々とモデラーの方々に、オーラバトラーに対する思い入れを語っていただいた。



PERFORMERS AURA BATTLER : GEDBRADORE / VANCY- DARNAH.

オーラクリエーターズルーム



れてこんな感じでやって下さいと言われる訳です。それを自分なりに組み立てていくというのがだいたいの作業の流れでした。

――特に世界感などに関して監督からおしえをいただいたということなどはないわけですか。

出渕　監督から直接に、ということはありませんでした。制作サイドの人と会って、こんな感じの世界だよって説明を受けましたけど。まぁあへんにディテールで見せられて、こうだこうだって言われるよりはある程度のアウトラインを見せてもらって、自分の中でああこうだなって納得してやる方がいいものができますからね。

――やっぱりかなり悩んだ方ですか、最初の頃は。

出渕　全然悩まなかったですね。悩まなかったと言うか、最初はビランビーだったんですがもっと生態的だったんですよ。監督の方からこういうのを作って欲しいってラフがきたんですが、それが非常にダンバインに近かったものだったんで間接的に話を聞いたりしたんですよ。そうしたらダンバインのラインをもっと押し進めてオーラバトラーを展開させたいということだったんです。なんか、人型をしていないと模型にしたときになかなかつらいものがあったみたいなんですよ。ダーナ・オシーみたいな形だと、デザインとしては面白いんだけど売れないっていうか、よく形がわからないし動かすのも大変だし……。だからビランビーをもっと生態的に描いてくれっていわれたんだと思うんですよ。結果的に湖川さんがクリーンナップしたら、結構アニメっぽっくきれいにまとまってたんでじゃあこういうラインで、湖川さんとキャッチボールしながら作っていくんだなって納得したわけです。

――それ以来、オーラバトラーをおやりになって、特に苦労したものなんていうのはありますか。たとえば決定稿がなかなか決まらず、何稿も何稿もデザインを出したというようなものは……。

出渕　そういうのでしたらビアレスかなぁ……ビアレスは細かいところで色々とあったんですよね。でも、ダンバインのオーラバトラーに関しては結構前からラフができていたんですよ。できてた割にはギリギリまで決まらなかったんですよね。めずらしかったんですよ僕としては、あんなに早くアイディアが出てたのは（笑）。

――各オーラバトラーのデザインコンセプトっていうのは、やっぱり監督の方から出るわけですよね。

出渕　出てませんよ。

――えーっ全然出ないんですか!?

出渕　ビランビーのときにちょっとあったくらいであとはなかったですね。

――オーラバトラーの名前なんかがあって、この名前のオーラバトラーをイメージで描いてくれなんてそんな感じなわけですか。

出渕　そんなものですね。だいたいゲドにしてもポチューンにしても、僕はダンバイン系のオーラバトラーとして描いたわけじゃないんですよ。そうしたら富野さんがそのデザインを見て、これをダンバインの旧型にしようなんて感じだったんですよ。

――じゃあゲドというオーラバトラーは旧型のオーラバトラーなんで、そういう感じでデザインしてくれと言われたわけじゃないんですか。

出渕　ええ、でも言われてみればダンバインの旧型に見えないこともないなぁなんて思いましたけどね。

――オーラバトラーのデザインはほとんどそういう形式でおやりになったわけですか。

出渕　そうです。

――ズワースなんかも、前もって黒騎士用と決まってたわけじゃないということですか。

出渕　あれだけはちょっと僕の方から言ったんですよ。僕の方から黒騎士みたいのがいいんじゃないかみたいなことを設定の中に書いたんです。まぁ、それを富野さんが憶えているかどうかは知りませんけど。

――それでは簡単で結構ですから、各オーラバトラーのデザインコンセプトをお聞かせ願えませんか、まずはビランビーから……。

出渕　ビランビーは最初、虫の羽根の部分みたいのを強調した方がいいのかなとか、弱冠悩んだんですけど結局虫っぽくするのはウィング・キャリバーの方だけにしようかななんて思いまして、それでオーラバトラーの方はもっと甲殻類みたいな、外骨格生物みたいな感じなんだろうなと思ったわけなんですよ。だからビランビーは、モチーフに何を使ったとかそういうのはあまりないんです。最初にきたラフにトサカみたいのがついてたんですよね。宮武さんは完全にローマかなんかの兜なんかをイメージしてたと思うんですけど。それが富野さんのラフになると全然感じが変わっちゃったんです。

――あの魚みたいなやつですね。

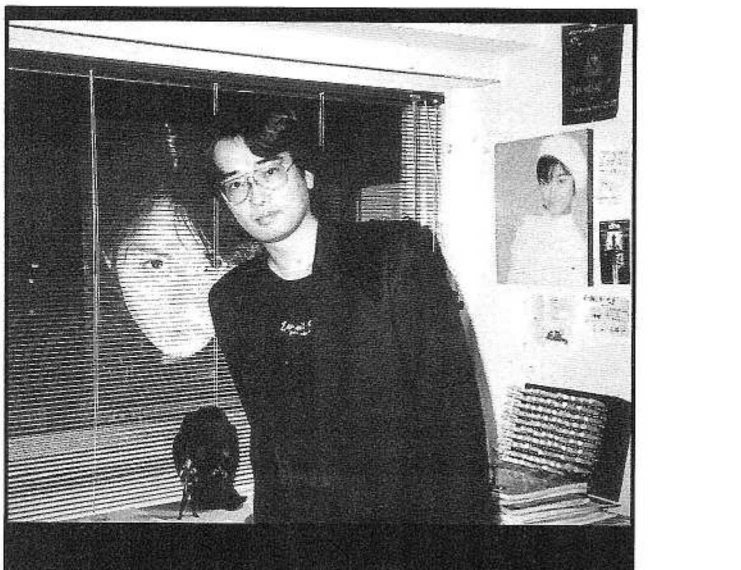
出渕　だからこれはこういうものなんだろうなって思って、魚のヒレみたいな感じにしちゃったんですけどね。あとでもとの絵を見て、なるほどこういう風に変わっていくのかなんて感動しちゃったりしたんですけどね。だからビランビーは魚類的な部分を弱冠イメージしてました。

――ビランビーの次というとゲドかボゾンですよね。順番的にはどちらが先ですか。

出渕　ボゾンが先ですね。ボゾンは頭の部分とか全体の雰囲気とかを描いたんですけど、まとめてくれたのはビーボォの矢木君なんですよ。なんていったらいいのかなぁ……ボゾンは……。

――コンバーターの形なんかはドラムロっぽいですから、あの辺のラインなんでしょうか。

出渕　ちょっと猫背なんですよね、首がこう前に突き出ているような。よく宇宙獣士なんかで描いた好きなラインなんですよ。だから、ちょっと猫背っぽいっていうかせむしっぽい



出渕 裕 直撃インタビュー

出渕 裕とオーラバトラー

「聖戦士ダンバイン」のメカデザイナーでもあり、現在盛り上るオーラバトラー人気の火種でもある「オーラファンタズム」の作者、出渕 裕氏にオーラバトラーのデザインについて深く、鋭くうかがってみた。



——富野監督作品として最初にかかわったのは、「戦闘メカザブングル」というふうにお聞きしておりますが、「聖戦士ダンバイン」の仕事に加わったのは「ザブングル」の流れでそのまま入ったということでしょうか。

出渕　別に「ザブングル」の流れという訳じゃありません。当時、僕は本当なら「巨神ゴーグ」の方へ行くはずだったんですよ。ただ「ゴーグ」はメカがほとんど出てこないでしょう、現用機みたいなのばっかりで。設定制作も特になくてよくわからなかったんです、いったいどういう風に、どこまで何をやっていいのか……その辺でかなりとまどった部分というのがあったんです。

——そういう状態のときに、どなたから「ダンバイン」の方へ引っぱられたということですか。

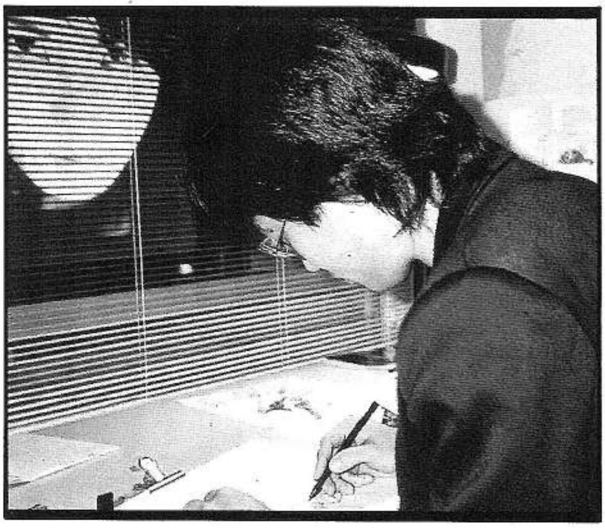
出渕　本当はスタジオぬえが全部やるはずだったんですよ。ただ、スケジュール的なところから問題が生じてきて、制作を進めていく上でぬえは使えなくなってしまったんです。だから、最初、僕はオーラバトラーじゃなくて小物みたいなものを手伝ってくれと言われて作業に加わったんです。ところがどうも違うんですよ。結局、小物だけじゃなく、オーラバトラーの方もやったりして。まあスタッフも前の「ザブングル」と同じだったんで、こっちの方へ声をかけやすかったんだろうと思いますけどね。それで個人的には非常に興味をそそられるものがあったので、引きうけちゃったという訳です。受けたのはいいんですけど、なんかよく考えてみるとそういうパターンが多いんですよこの「ダンバイン」をかわきりにして（笑）。



——ようするにスタジオぬえの後目を引きついでおやりになったという訳ですが、最初の段階で監督の富野さんなんかと打ち合わせを行ったということはあるんですか。

出渕　特にくわしくやったことはないです。設定を見て、富野さんのラフというのを渡さ

オーラクリエーターズルーム



シリーズで両腕を交差させて抜くシーンがありましたよね。あれってウソなんですよね、絶対無理!!

—そうですね、手首が死んじゃいますね。

出渕　まぁビアレスは何をベースにしたのかっていうのは特にないですね。あのへんになってくると、何をベースにしたのかと聞かれてもかえって考え込んでしまうような点がありますから。まあ、しいて言わせてもらえば、カッコいいオーラバトラーが欲しいなぁというところからできたもの、ということですね。ダンバイン型に似てるんだけど、もうちょっと鋭角的っていうか、ダンバインって結構曲線が多いんですが、そうじゃなくてビアレスはもっと鎧っぽいような、ガシャガシャと音がしそうなオーラバトラーを作ってみたいというのがあったんですよ。

—時期的にその頃からオーラコンバーターの形状が変わってきたように見うけられるんですが。

出渕　そうですね。

—それまでコンバーターはほとんどが一体成型だったんですが…右側と左側が個々についているようなデザインになってきたわけですが、何かを考えるところがあったわけですか。

出渕　みんな似たようなコンバーターが増えてきたんで、変えなきゃいけないと思ったんですよ。といってもあんまりはずれたコンバーターもつけられなかったんで、多少悩んだところもあるんです。それから言うとライネックのコンバーターは失敗しましたね。なんか棒みたいになっちゃったんで個人的にはトチったなという感じはしました。まぁライネックは逆に昆虫っぽいところに戻った感じはありましたね。

—ボチューンは首が固定されているオーラバトラーを作ってみようと思ったんですよ。他のオーラバトラーは一応回転というか、動くようになっていたんですが、別に動かなくてもいいんじゃないかなんて思って描いたのがボチューンなんです。まぁしばいはしにくくなるんでしょうけど……。

—剣を首の後ろにおさめるというのが面白かったですね。

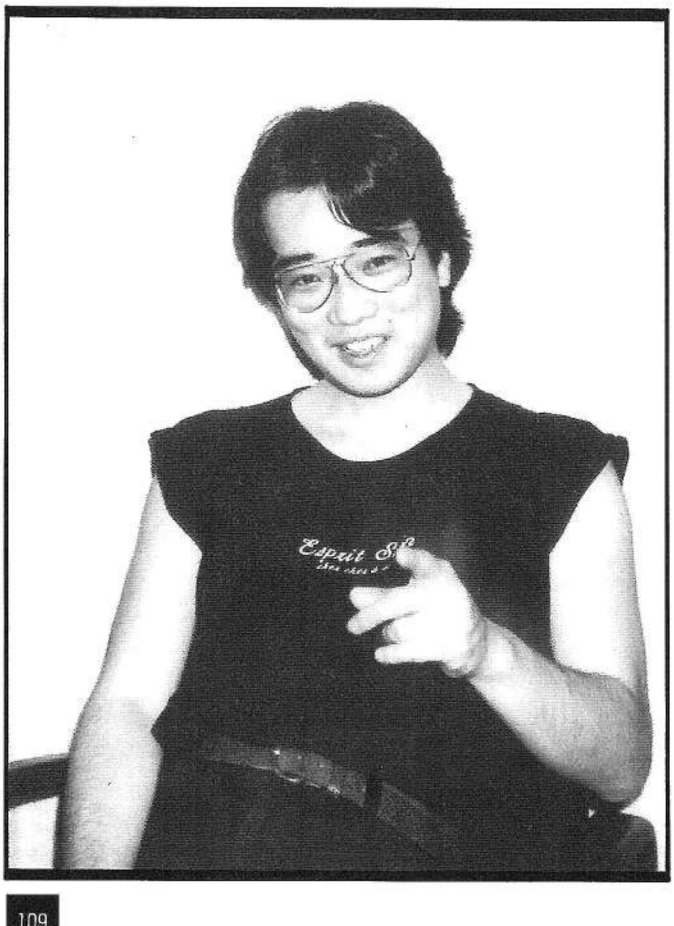
出渕　なんか、がつがつしてみたかったというか、同じ位置につけてると面白くないじゃないかとクレームがつくんですよ。

—サンライズ側からですか。

出渕　湖川さんからです。だからそういうところは特徴つけてやったわけです。ビアレスのラフなんかは股間についてましたからね。股間に何か物がついてるっていうのは批判の対称になるんですよね。レプラカーンなんてムチャクチャやりましたから(笑)。

—ズワースなんかはもうほとんど何もお考えにならずにお描きになったわけですか。

出渕　そうですね。あれはとにかく重オーラバトラーというか、非常にボリュームのある重装型のオーラバトラーを一体出してもいいかなんて気がしたんですよね。今思えば、もうちょっとボリュームをつけてもよかったかなと思ってるんですけど。ライネックなんかはバストールのときに大森君が描いたかたラフがあって、それを富野さんが気に入ってたんですよ。だからそれをいじってみようかなという気になってそれが基本になったんですよ。まあそんなところですねえ、各オーラバトラーに関しては。

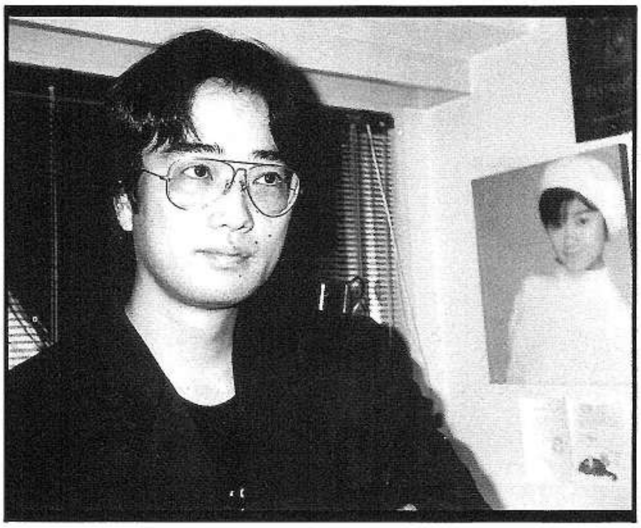


—それでは最後にこのオーラバトラーという素材の今後についておうかがいしたいんですが。

出渕　まあオーラバトラーというブランドそのものは、どこまで続くのかわからないですね。ただ僕は変にブームになって続いて欲しくないという部分はあるんですよ。オーラバトラーブランドと、もう一つぐらいそういうラインでオーラバトラーじゃないんだけど違ったラインの物ができてきたてもいいんじゃないかなと思うんですよ。そうしないと、みんながみんなワァー○○だぁとか××とか集まってきちゃって、例えばあと三年ぐらい新しいものが見られるはずだったのが、半年ぐらいでつぶれちゃうんじゃないかってそういったことが起こりうると思うんですよ。

—消耗されてしまう危険性はありますね。

出渕　ちんたら、ちんたらやってるわけじゃないんで続くとは思うんですか、バランス感覚としてガンダム的なものが落ち込んじゃうと、どっとこっちにきちゃって短命で終っちゃうような気がするんですよ。だから、ガンダムなんかがバランス良く保ってくれていれば平均的なものというか、そういうものが取れてうまいぐあいに長続きすると思うんですよ。まぁオーラバトラーに関しては、これからのいろんなところの動き方が大事になってくると思いますよ。角川とかバンダイとかサンライズとか、そういったもののバックアップを受けて初めて長続きするんだと思いますね。



っていうかそういうオーラバトラーが欲しいなって、あとは角が二本ついているやつが欲しいなってただそれだけでしたね。だから見るからに悪づらって感じのものを描いたんですよ。そうしたらマーベルが乗ることになっちゃったんで、ちょっとまいりましたね。

――デザインの段階だと誰が乗るのかっていうのも聞いていないわけですか。

出渕　ええ。

――それじゃあゲドなんかは。

出渕　ゲドは見ながら描いたってわけじゃないんですけど、イメージとしてはロブスターみたいな感じですね。まぁあダンバインに近い感じのオーラバトラーという気分で描きましたけど。

――ゲドの次はバストールですか。

出渕　そうですね。

――バストールは大森さんの方とキャッチボールをなさったと聞いていますが。

出渕　ええ、まず大森君がラフをおこして、それを僕が直して最終的に大森君がクリーンナップしてというところですね。

――そのときにイメージしたものなんていうのは……。

出渕　あれはイメージしたっていうよりも、大森君のベースラインだから、ここにこういう角がついてるとかここにこういうアンテナがついてるとか、コンバーターの形は基本的にこういう形をしているとかね。そういうのを僕の方でどれだけオーラバトラーたる部分で許容できる範囲まで引っぱってこれるかっていう作業だから……アレンジャーでしたね。

――次はレプラカーンですが。

出渕　あれは何かなぁ……カニじゃないかなぁやっぱり。

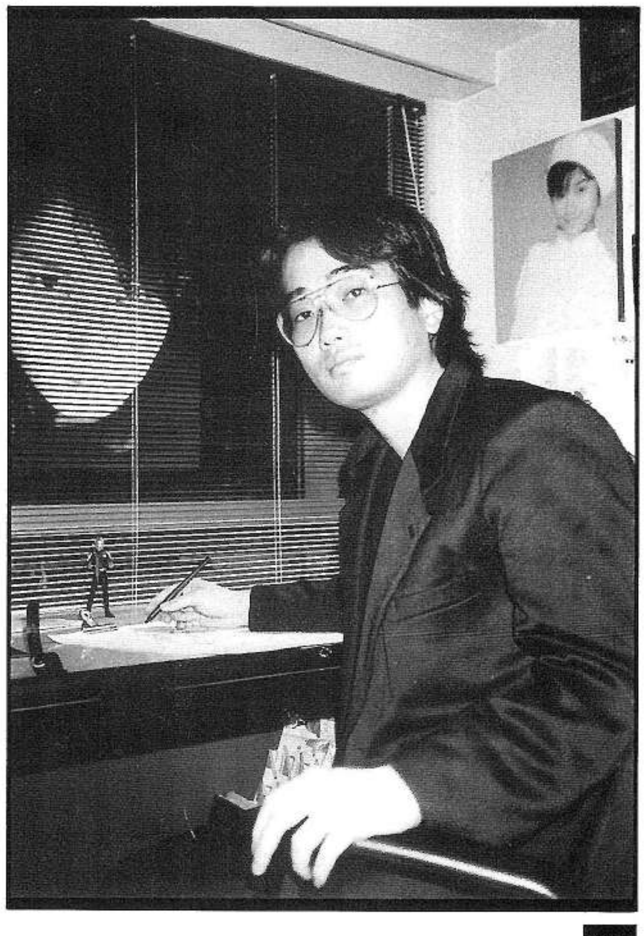
――カニですか……

出渕　カニみたいな、だから甲殻類ですね完然水性甲殻類みたいな。ドラムロってカニみたいに見えるけど、一応こがね虫みたいだし。まぁあガドラムでカニにしちゃったわけなんですけど、ダンバインに関してはあまりベースっていうのを設定しすぎちゃうと、ぬえのラインが弱冠つらかったというのもあったんですよ。逆に富野さんの方がそういうのを嫌ってたみたいだったし。たぶん宮武さんの方は虫で統一しようとしたところがあったんじゃないかと思うんですよ。でも考えてみると虫である必要性っていうのはないんですよね。例えばあの世界の人々が、主護神みたいな形で虫を信仰していたという設定があったならまた別ですけどね。

　よく言われましたよ、ぬえにこだわりすぎてるって……。

――それはどなたから。

出渕　富野さんとか湖川さんからこだわらないでやって欲しいというか、やらなければだめだみたいな感じで言われていたんですよ。で、僕としてはぬえのファンだったし、見てて面白いなあと思った部分はすごくあったから、その部分を自分の中に吸収してきているつもりなので、宮武さんの物とは全然違う物になったとは思ってるんですけどね。僕がやっちゃうと、どんどん生態的っていうかバイオモンスターに近くなっちゃうんですよね。そのへんの中で自分の持っている世界感みたいな物をどのへんでバランスをとっていくか個人差が出ないとこまるわけで、そういった意味ではアニメのダンバインっていうか、オーラバトラーではまだ自分の部分でやりたかったことを出しきっていないというところはありますね。だから「オーラファンタズム」みたいなことをやらせてもらっているわけで、やらせてもらっているというか、何かやらないかって言われて、まぁウォーカーマシンという話もあったんだけれど、何かやらせてもらえるんだったらオーラバトラーの方がいいって、それであれを連載しているわけなんですよ。



――話は多少横道にズレちゃいましたが、レプラカーンの次が先ほど一番苦労したとおっしゃったビアレスということですね。

出渕　そうですねえ、ビアレスになるのかなぁあ……あ、ボチューンがあるのかな。あの頃はみんな一緒に出してたんですよ、レプラカーンとかビアレスとかボチューンとかズワースとかね。ほとんど同時期に出してたんですよ。

――そうですね、ラフなんかを見ると名前なんかから流れていったなという感じはしました。ビアレスはどういう点が苦労したんですか。

出渕　いや、どういうっていうか湖川さんとのキャッチボールがなかっただけなんですよ。

――なるほど（笑）。あの腕についてるオノのコンセプトというのはどなたから出たものなんですか。

出渕　あれは湖川さんだったかな……湖川さんか富野さんかは忘れたんですけど。あれは面白いんですよ、考えてみるとどうやって抜くんだろうってね（笑）。抜けるんだけど、TV

オーラクリエーターズルーム

このコーナーでは、TVシリーズ「聖戦士ダンバイン」でオーラバトラーに関する作業にたずさわった方々に、オーラバトラーに対する思い入れ、希望、TVシリーズに対する感想等をおもいきり語っていただきました。





大森英敏

アニメーター

「聖戦士ダンバイン」、「重戦機エルガイム」の作画監督で知られるアニメーター。ビーボォーをへて、現在アトリエ戯雅に所属している。最新作として話題のオムニバス作品「ロボットカーニバル」に参加している。

僕が一番最初にやったのは、出渕さんがおかきになった「ゲド」のデザインを、湖川さんがアニメ用に手直ししたもののクリーンナップでした。その後、バストールのデザインに入ったわけなんですが、色々とかかされたんですよ。ヘッドデザインとかで、それで出渕さんの方ともやりとりして最終的にバストールはあの形になったというわけです。

僕が好きなオーラバトラーはレプラカーンとか、ダンバインですね。ダンバインなんかはあんなにシンプルでカッコいいメカがいるのか！ と思っちゃうくらいですよ。変にいじらない方がいいですね、あれは……あのままで充分カッコいいです。

出渕さんのオーラファンタズムは毎回見させていただいていますが、見るたびに、ああ！ やってるなぁなんて思いますよ。まぁどういう意図で始め、どういう意図で連載を続けているのか僕は知らないんですが、見てる側としてはあまりいじらない方がいいんじゃないかなっていう気分と、もっとやって欲しいなっていう二つの意見、葛藤がありますね。まぁ本人も当時の気分でかなり入れ込んでいるというのは見うけられます。

今、「オーラバトラー」が盛り上っているというのは、やっぱりロボットという鉄のかたまりにみなさんあきてきてるんじゃなんかと思うんですよ。もっと有機的な生物的なところをもとめて、TVシリーズでは何があったんだろうというところで「オーラバトラー」の存在がピックアップされてきたんだと思います。まぁこのオーラバトラー人気というのは、今年いっぱいぐらいは続くと思います。今、盛り上がりのまっ最中だと思うし、この時期を逃せばオーラバトラーは二度と映像化できないんじゃないかと思いますからね。



幡池裕行

イラストレーター

朝日ソノラマ文庫「青の騎士ベルゼルガ物語」や獅子王連載の「狩猟機1092」のイラストで活躍している新鋭イラストレーター。本紙においてオリジナルストーリー「黒の虜囚」のイラストを描いている。

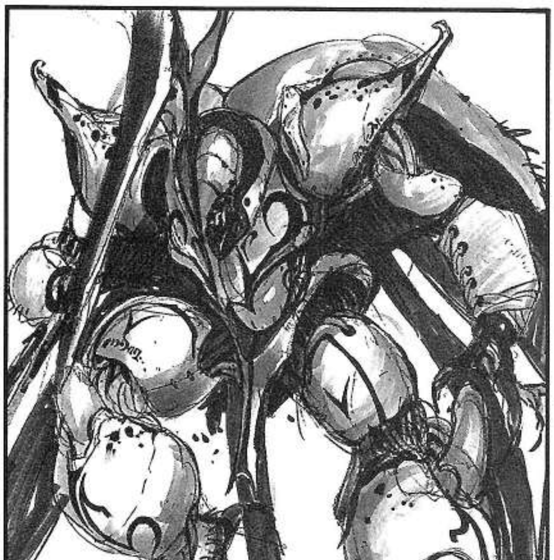
僕のデビューは、玩具のパッケージなんです。だから、実は『ダンバイン』との関りは、今はなき某玩具メーカーの商品パッケージの下絵から、ということになります。

テレビシリーズでは、1話の導入部分がファンタジーふうで、意気込みを感じましたね。オーラバトラーも変わったデザインだったし、ただ、オーラシップもゼラーナクラスのは好きだけど、後期のでかいのはあまり好きじゃない。なぜかというと、騎士同士の独特な戦いというのをもうすこし出して欲しかったんですよね。銃撃戦とかじゃなくて、剣劇のにおいもほしかったし、"合戦"という感じのものが見えても面白かったかな、と思います。まあ、それで商品が売れるかどうかは別問題ですけど。

オーラファンタズム、の企画は面白いと思いましたけど、もうすこし、ドラマ的な奥行きみたいなものも、広がっていいんじゃないかと思います。

最近、オーラバトラーがはやっているというのは、RPG（ロールプレイングゲーム）が普及したということが要因だと思うんですよ。それで、ああいった世界観も定着した。逆に、模型の購買層にはやらせたのも、『ダンバイン』だと思いますね。時期が早過ぎたというのもあるだろうし、SFぽいのが飽きられたというのもある。そういう意味では、非常に価値が高かったと思います。

オーラバトラーについては、僕もかなり触発された部分があって、『モビリア』のデザインとかそうですね。逆に、出渕さんなりのオーラバトラー、というんじゃなくて、出渕版聖戦士、というのが、別の世界観でできてもいいんじゃないかと思っています。『ダンバイン』の延長上じゃなくて、出渕さんのそういうところを、作家として見たい。と思いますね。



THINK OF AURABATTLER



宮武一貴
メカデザイナー

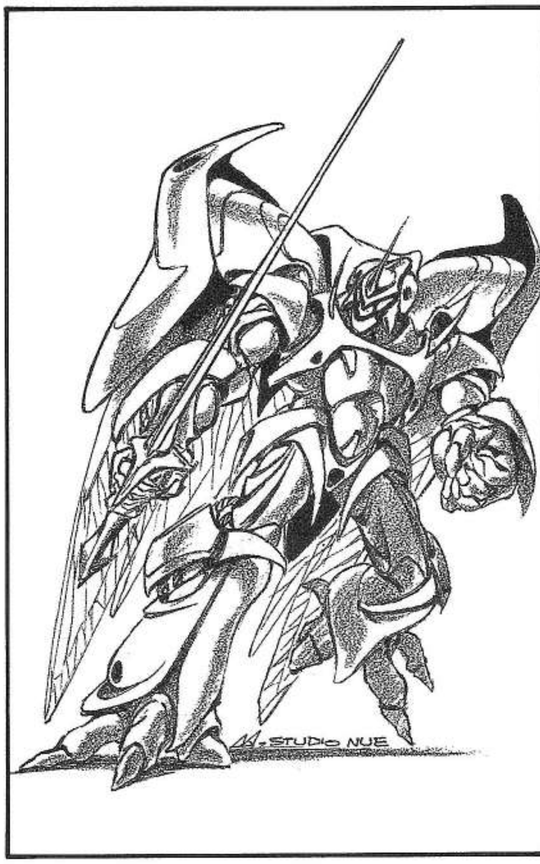
「超時空要塞マクロス」、「超時完世紀オーガス」、「聖戦士ダンバイン」などで知られるスタジオぬえ所属のメカデザイナー。最近のものとしては劇場版「ダーティペア」のラブリーエンゼル号などを手がけている。

「ダンバイン」で当初僕が担当したのは、オーラバトラー三体、それからフォウにビグシー、オーラ・シップが二隻、そしてショウが乗っていたバイク、細かい物を入れると十点から十二点くらいだったです。

「ダンバイン」は初めて話を聞いたときの雰囲気から、うーんこれは僕好みだ！と思っていたんですよ。でも当初僕が考えていたアプローチと違った方向に話がいっちゃったんですよね。ああいう大規模戦斗になるとは思ってみなかったから、少々疑問なんかは残ってるんですけど、まぁ好きな物ですからね、あの方向性というかヒロイックファンタジーであの世界をやっていくきっかけがあるのならば、いくらでもやって欲しいという感はありますね。

出渕君のオーラファンタズムは時々見させてもらってるんですが、まぁ、僕が当初コンセプトとして作った段階と、出渕君が発展させた段階とではオーラバトラーに対するアプローチが根本的に違うところがあると思うんですよ。だから僕のイメージとは違う出渕君の世界ですね。この世界、僕のイメージで行ったならば全然違う物になっていたろうなという気はします。もし僕がやっていれば、たぶん昆虫というか甲殻類というのは余り気にしてなかったと思いますね。

現在、オーラバトラーが盛り上っているという話を聞きますが、これはデザイナーにとってマイナスであると思えるんですよ。オーラバトラーを作るのは簡単だと思います。だけど、新しいデザインでそれ以外のメカがディテールを外した時にこれはオーラバトラーじゃないんだと言い切れるデザインを生み出すのは大変だろうなと思うし、それが今後の課題になるのだと思いますよ。





開田裕治
イラストレーター

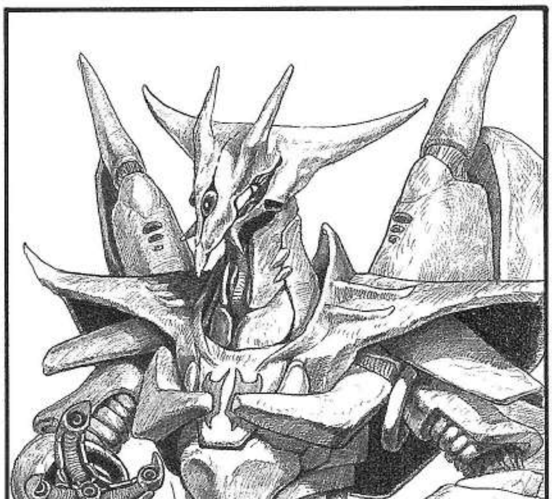
朝日ソノラマ刊行「宇宙船」の表紙イラストを始めとして、主に特撮関係のパッケージイラストなどで知られているイラストレーター。「ダンバイン」ではプラモデルのパッケージイラストを手がけている。

僕が最初に描いたのは百四十四分の一のダンバインなんですが、あれ、一枚目がボツになってるんですよ。出渕さんがデザインを担当することになって、設定なんかをずいぶん前から聞いていたんです。こんなすごいのが始まるということで、内密にいろいろ見せてもらっていたんですよね。それで、まぁすごいファンタジックな世界を描くということで、どんどんイメージを先行させて、ふくらませていったんでちょっと先走りした絵を描いちゃったんです。そしたら、まだ早すぎるといわれまして、二枚目にあの空を飛んでいるやつを描いたというわけです。そのあとに他の方と一緒にかなりの枚数を描きました。

「聖戦士ダンバイン」という作品は今にして思えばなかなか頑張ったと思うんですが、当時は期待が大きかったですからおしかったなぁという感じはあります。ただ、人間の造型に関しては「ガンダム」、「イデオン」以降の富野作品の中で、いいところまでいったんじゃないかなぁと思います。キャラクターに感情移入できたし……マーベル・フローズンなんか好きでしたね。

出渕さんのオーラファンタズムに対してはまったく抵抗ありませんね。もともとダンバインは出渕さんの世界を通して見てましたから。彼の持つ世界感や、デザインの指向にあったものだと思いますよ。

今、「オーラバトラー」という物が盛り上がっているということですが、こういうマイナーなブームっていうのはいきなりメジャーが侵食して荒さないかぎり続くと思うんですよ。素材として面白いし、ロボットでも怪獣でもない新しいキャラクターの可能性がもっと広がっていくと面白いですね(談)」



オーラクリエーターズルーム

渡辺　誠
MAX FACTORY



渡辺誠氏は、懐(ナツ)ロボやガイバー、ガリアンのソフビなどで知られているMAX FACTORYの代表者である。今回はヴェルビンの頭だけであるが、現在ガドラムを製作中とのことで完成が楽しみである。

――今池さんがお持ちになったのは、ギトールですね。

今池　出渕さんが以前、『B―CLUB』で描いたビランビー改ってやつですね。まだ、途中なんですが。

中沢　これはどうやって。

今池　エンビ板バキュームなんです。汚いんですけど、途中ということで目をつぶってください。全体がだいたいの形になっていないと作れないんです。

渡辺　全然、違うね。作りかたとか。

今池　違いますね。特殊だと思います。

本掛秀規氏（以下、本掛）　これは、イラストとかおこしたりするんですか？

今池　全然。ズワァースとかも絵がなかったんです。もとの設定デザインをもとに、一応ついているものがついていればいいだろうと。あとは勝手にやらせていただきました。

竹谷　バキュームの型はなんですか？

今池　ファンド。（笑）もうファンドばっかりで。

渡辺　海洋堂の人はファンド好きだもんね。

今池　安いですから。（一同、笑）

渡辺　僕はファンドだめですね。じれったくて。

今池　一体だけだと、じれったいので三体ぐらい平行でやります。

中沢　ここまでパーツができてくると、あとは早いんじゃないですか？

今池　早いですね。僕は極力、ペーパーがけは避けるという方針でやってますから。あれ、嫌いなんです。（笑）

渡辺　うちのマックス・ファクトリーができたきっかけというのは、僕がペーパーがけが嫌いで、ペーパーがけをやってくれる人をつのったからできた、という逸話があってね。（一同、笑）

竹谷　リア設定はどうしました。

今池　出渕さんに見せていただきました。すごいですよ。表側と全然タッチが違うという。

竹谷　これは忠実に？

今池　全然、違います。こっちも負けるもんかと。（一同、笑）

渡辺　昨日、出渕さんに電話したら、今日こないといってましたんでね。「言いたいこといいますよ」っていったら、「いっていいですよ、根に持つから」って。（笑）言いたいことといってやりましょう。

本掛　これはソフトで抜けないな。すごいパーツ分割になるんじゃないですか。

今池　パーツ分割しない、というのがうちの主旨で、できるだけ固めて抜こうとしています。固定ポーズでしょう。足の角度とか、非常に気にするわけですわ。だから、型で無理させるという。

中沢　ズワァースはどこと分割しているんですか？

今池　ズワァースはけっこう分割しています。ただ、胴体は、トゲが一本はずれて、一発で抜けるんです。

竹谷　確か足も一発だったね。

今池　爪がはがれて、一発で抜けます。

――竹谷さんには、『B―CLUB』誌上で以前発表されて好評を得た『究極のダンバイン』をお持ちいただきましたが……。

今池　こういう作りものってすごいと思いますよ。

渡辺　すごい好きなんだ。ぼくら仕事でやると、ワンオフで作るものができなくなるでしょう。だから、すごくあこがれるのね。こういう一個でなければできない表現があるでしょう。楽しいですよね。

竹谷　テレビのダンバインは、アニメーションだからああいうラインになったということで、立体になったらまた違うおもしろさがあるんじゃないかな、というところから発想したものなんですけどね。

――制作期間はどのくらいですか？

竹谷　これを作っているときは、まだモデルアートにいたころですんで、実働としたらひと月ぐらいですか。

――本掛さんは、ラークのビアレスですね。

本掛　多摩工房さんの原型を改修しただけです。こういう座談会に出席するのは、始めてなんですよ。

――制作期間は？

本掛　最初の原型が二ヶ月でできたんですよ。ただ、少し修正を加えて、一回抜いたら縮尺率が均一でなくて、大きくしたり、小さくしたりで四ヶ月以上もかかってしまいました。

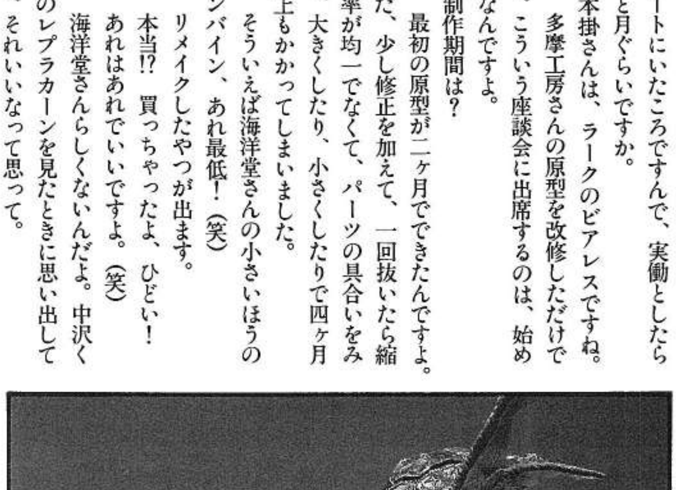
渡辺　そういえば海洋堂さんの小さいほうのダンバイン、あれ最低！（笑）

今池　リメイクしたやつが出ます。

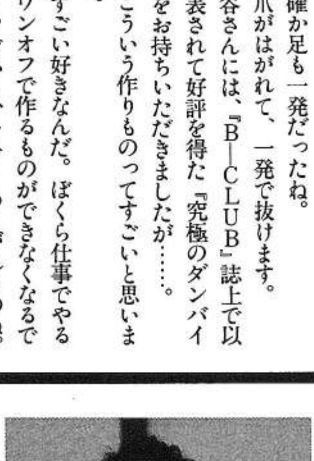
渡辺　本当!?　買っちゃったよ、ひどい！

今池　あれはあれでいいですよ。（笑）

渡辺　海洋堂さんらしくないんだよ。中沢くんのレプラカーンを見たときに思い出してね。それいいなって思って。



今池芳章
海洋堂



驚異のキット、ズワァース、ライネックを製作した海洋堂の一流モデラー。今回、出渕氏のオリジナルデザインを製作した新作、ギトールを引っさげてこの座談会に参加してくれた生粋の大阪人。

B-CLUB

スペシャル座談会

立体物は俺達にまかせろ!!

現在、ガレージキット業界で大活躍中の四人の著名なモデラーの方々に、一躍脚光を浴びた竹谷隆之氏を加え、オーラバトラーを題材に大いに語り会っていただいた。



――今日の座談会は、オーラバトラーのガレージキットの原型制作で活躍されている五人のモデラーの方々に集まっていただきました。皆さんには、お持ちいただいたモデルについてのテクニックから、オーラバトラー感まで多岐に渡って、語り合っていただきたいと思います。

さて、最初はお持ちいただいた作品について紹介していただきたいのですが。

中沢博之氏（以下、中沢）出渕版ビルバインというべき、ヴェルビンです。ファンドとかの泥土造型が不得手で、ポリパテで表面処理をしました。本当は、もっといろいろ試してみたいんですけどね。

今池芳章氏（以下、今池）きれいに見せるんやったら、やはりポリパテやろうね。

中沢 角とか爪とかはエポキシ（パテ）だけど、あとは大半がポリパテです。ものが大きいと仕上げのサンドペーパーがけがめんどうで。

竹谷隆之氏（以下、竹谷）ヤスリで仕上げるっていう感じですか？

中沢 頭などは、カッターでコリコリやっているうちにきれいになりますね。

渡辺 誠氏（以下、渡辺）あいにくと完成品ないもので、まぬけにもガリアンとか、ガイバーとか持ってきました。（笑）あとは出渕さんのものということで、制作中の人馬兵の胸と頭、それとヴェルビンの頭を持ってきています。

中沢 （ヴェルビンの頭を指して）これ、ソフトビニール用？

渡辺 そうです。ソフトビニールの原型ですね。

中沢 やっぱり、アゴが別パーツになりますか？

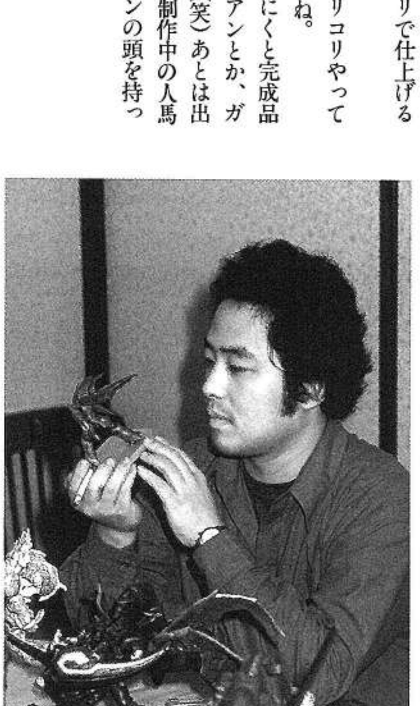
渡辺 これ、どうやっても抜けなくて、今、悩んでいるところなんですよ。

中沢 つらいですね。うちは小さいからいいですけど。

渡辺 そこで切っちゃうと絶対まずいし、頭を全てキャストにしようか、とかいう意見もあるんですが、なんか好きじゃない。

中沢 ヴェルビンって鳥のイメージがありますね。鷲（ワシ）というか。

渡辺 そうですね。それで、参考になるかと思ってビルバインの設定を見たんですが、これが全然違うんだよね。（笑）やんなっちゃった。これはまだイメージ出しの段階でね、これからがたいへんなんだよね。

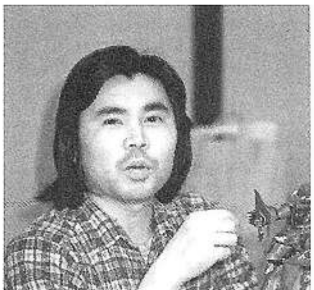


オーラクリエーターズルーム



ラー単品だけではなく、ディオラマもやりたいなと思いましたね。フィギュアをつけて対比ができるようなやつ。
今池　僕は、格闘戦ですね。もう、ふたつを引き離せないような作り方してみたい。
本掛　どっかイベントでオーラバトラーの1/1作ってくれないかな。(一同、笑)
今池　やはり、着ぐるみじゃないかな。股関設定通りにやると。(一同、笑)
今池　でも、まあ今の『ドラグナー』もね。(笑)
本掛　あのオープニングって本編と別物でしょう。
今池　思わず設定書を取り出して「やっぱりカッコ悪いなあ」って確認しちゃいましたよ。(一同、笑)
中沢　やはり、設定は、設定ということでしょう。話がよければそれなりに。
竹谷　レプラカーンなどはひどかったですよね。テレビに出たときは。
中沢　泣きました。僕は。
――テレビのファンだった、本掛さんと中沢さんは、映像と設定のどちらのイメージを重視しますか？
本掛　やはり映像でしょうね。それで設定を見て、映像に近づけるという。でも、設定は気にするほうで、そのイメージを壊さないように、どれだけカッコよくできるかっ接を脱臼しながら着るの。(一同、笑)
――現在、ガレージキット界の流行として、『ガリアン』や『ダンバイン』などの作品が浮上している理由は？
本掛　オーラバトラーの成功のひとつの理由は、テレビ・シリーズそのものが完成されていない点にあり、僕たちがつけいるすきが充分にあったという点じゃないですか？
渡辺　やること、全部残っていると思いますよ。
本掛　オーラバトラーの世界というものは、ものすごく広いものだと思うんです。アニメと関係なく、各自が自分のものとして、新しいものを作っても異和感がないでしょう。
――『B―CLUB』誌上で、出渕さんが『オーラファンタズム』を連載している点も大きいですね。
渡辺　アニメのデザインは、線などが整理されていますからね。こちらのほうが創作意欲をかきたてられる部分がありますね。
今池　だいたいモデラーってそんなものでしょう。『MSV』にしてもそうだし。
――うわさで『ダンバイン』のビデオ化が進行しているという。
本掛　そんな記事『ニュータイプ』に載ってましたね。出渕さんのオーラバトラーが嫌いというわけじゃないんですが、新しいオーラバトラーが出るならば、他のデザイナーの競作があってもいいですね。『ZZ』みたいに多くのパターンの中から選択されて出るような。
渡辺　競作というときこえはいいけれど、い

本卦秀規
ラーク



ラークより発売されている「忍者戦士飛影」シリーズで知られる、ラーク第一線のモデラー。現在、発売されているオーラバトラーキットで唯一のソフビ製であるビアレスのフィニッシュワークを手がけている。

中沢博之
コトブキヤ(多摩工房)



コトブキヤから今回新しく発売される出渕氏オリジナルデザイン、ヴェルビンの原型を製作しているモデラー。氏は以前にも35分の1レプラカーンを製作しており、大きいキットから小さなものまでこなせる技巧派である。

本掛　新しいやつ?

渡辺　ずっと昔のやつ。

中沢　あれはキットがああいう感じのものしかありませんでしたからね。

渡辺　あれはセンセーショナルだったね。

中沢　『ガンダム』のときは、模型で出ると「これが本当なんだ」という感じでしたが、『ダンバイン』あたりから、「ここは違うんじゃないか」って思うようになりましたよ。

渡辺　結局、他のロボットと同じノウハウでキット化されていたからね。

中沢　最初に発表されたときから、オーラバトラーのイメージが気になってましたんで。

本掛　オーラバトラーの実写の映画でも見たいね。

渡辺　いい!　そんなも見たくない!　また仕事がふえてしまう!(一同、笑)

——次にオーラバトラーについて語っていただきたいのですが?

渡辺　『ダンバイン』は最初の十回だけしか見ていない。

今池　僕は最初と最後の十回分づつ。

中沢　僕は全部見ててレプラカーンを作ってました。テレビやビデオを見ながら「あーなって、こーなって」みたいにね。

竹谷　僕は三回に二回ぐらい。

本掛　僕も全部見ていたくちで、そのころからソフトなんかやりたいなって思ってましたね。

——作品を見ていない方が、今、熱意をもってオーラバトラーを作っているというその動機は?

今池　僕の場合、制作指向がファンド一点ばりでしょう。例えば『ＺＺ(ダブルゼータ)』とかね、そういったたぐいのものはヒートプレス中心の作り方が適しているんですよ。だから、僕がロボットをやるとするとオーラバトラーにならざるを得ないんです。

——ズワァースを選んだ理由は?

今池　最初はキット化されていないものということでライネックをやったんですが、次のズワァースとレプラカーンは、仲間同士で取り合いになるんですわ。(笑)最初は別のやつがズワァースを担当してたんですが、そいつが別の仕事をやらなければあかんようになって、「これはチャンスやな」と。(一同、笑)「このうちに胴体でも作っといたら、これはオレの担当になるな」と思って進め出したんです。(一同、爆笑)

——ズワァースが一番好きだったですか?

今池　なにが好きというのはないですね。バストールは嫌いだけど。

本掛　僕、一番バストールが好きですけど。

今池　ああいうのは作り方から見てあかんなと思えるでしょう。作り方と好きなものというのは、かなり相関関係があるでしょう。

渡辺　僕はボリュームのあるのが好きなんでバストールは好きじゃない。

——そうしますと、ズワァースとか、ライネックが好きですか?

渡辺　そういわれてもわからないですよ!(一同、笑)僕の場合、『ボトムズ』とかロボットものをやって「ある程度、できるな」って感触を持ったときに、出渕さんの作品、『ガリアン』に興味を持ったというか、造型欲を刺激されたわけです。あの人のデザインというのは、非常に説明不足で、設定書だけでは出てこないラインがたくさんあるんですよ。前と後ろの絵があっても、ほとんど合わない!(笑)そこから、「つながらん、つながら、あーつながった!」という、いってみれば挑戦みたいなものなんです。ウチにとっては。(笑)。

今池　たいがいつながりませんね。つながるほうがおかしいという(一同、笑)

——出渕さんは、新しいデザインを描くと各ガレージキット・メーカーに送っていると聞いていますが、参考にされていますか?

今池　最初は見ます。「ああ、こんな形か」という感じで。

渡辺　あぶないなあ(笑)。

今池　設定を見ながらやっていると、その通りにならないでしょう。(一同、笑)

中沢　オーラバトラーも設定を見て「ドヒャ」って思ったけど、テレビで動くとかっこい い。オープニングなんか特にね。

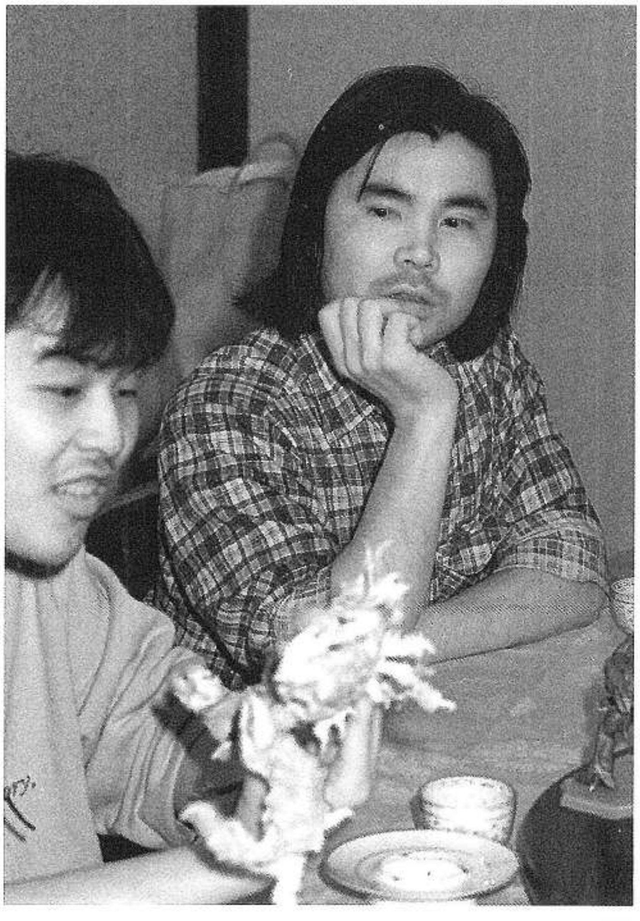
本掛　だから、その印象で作りたいんですが、て考えます。

今池　僕は設定と同じになったら負けや、と思っています。

渡辺　「絵はこうでも、立体にしたらこうだ」っていう、それがおもしろくてやってますんで、絶対立体のほうが勝ちだと思ってますよ。

今池　なにかプラス・アルファするものがないと、作っていてもおもしろくないですね。

中沢　それを感じたのは、高荷義之さんの画集にある『ダンバイン』のイラストを見てからですね。それを見ていて、オーラバト



AURA BATTLERS

オーラクリエーターズルーム





渡辺　演出上、そういう使い方が許されるのは『ボトムズ』くらいで、この場合、「一身同体少女隊」みたいなもんで。(一同、笑)あと、ズワァースのイメージって好きですね。黒騎士っていったらカッコいいでしょう。

本掛　中世のイメージをそのまま利用してますね。ただ、勝てないというのが残念。

中沢　女も乗ってましたね。ああいうの嫌い。

——この本に収録されている外伝の打ち合わせのとき、出渕さんが「オーラバトラーに乗って操縦するよりも、魔術師が外から操るというイメージでやりたい」とおっしゃってましたが。

本掛　ファンタジーの世界だなあ。

渡辺　ビデオの『ガリアン』のことで、出渕さんと話をしたとき、「ラストの戦いで、他の機甲兵がガリアンにぶつかっていくけど、あれは邪神兵に操られた無人の機甲兵だった、というほうがイメージに合う」っていってました。確かにそのほうがイメージに合うんですよ。ジョルディは、機甲兵に乗った自分の部下たちを切り倒していってることになるわけだから。

今池　間を飛ばして見ましたが、世界まではつかんでませんね。(笑)

渡辺　それほどの世界じゃないですけどね。僕にしても作品に触発されてというより、デザインが気にいって、モデル化に踏み切ったという形です。

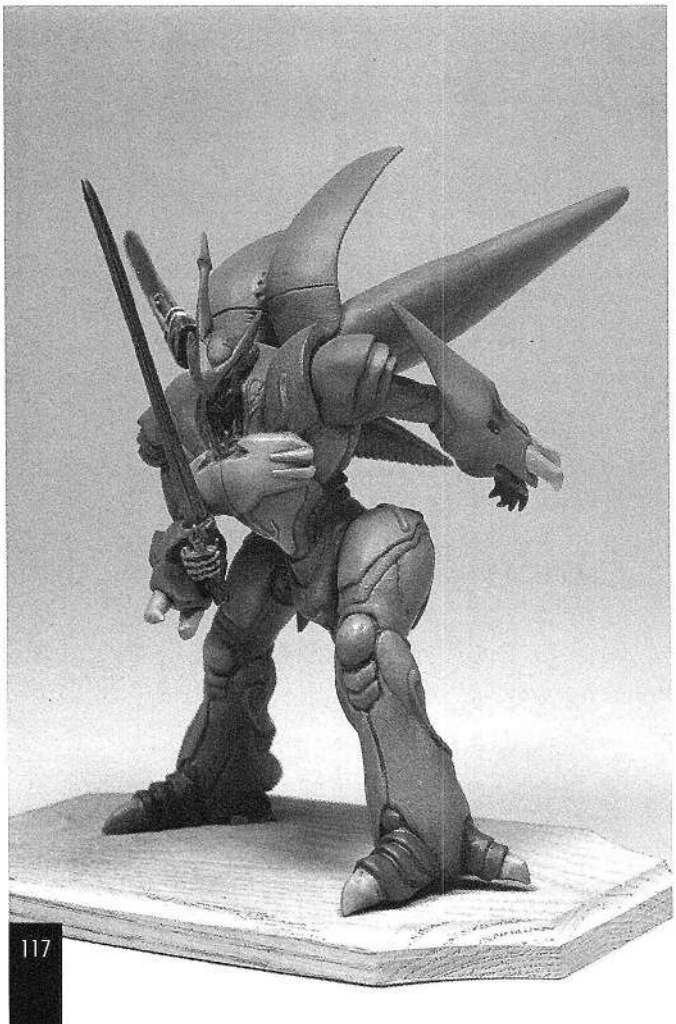
今池　そうですね。

渡辺　出渕さは、それまで「器用なんだなあ」と思っていたけど、いまいちオリジナリティを感じなかったんです。それが機甲兵(ビデオ版)で花開いたと思ったんです。すごく、自分のやりたいことをやっていて、「練れているな」と感じました。

今池　カッコよければ全てよし、というところで。(笑)

渡辺　軽いですね。

今池　オーラバトラーもほとんどこのノリでやりましたよ。



渡辺　あの人のデザインは、文句なしにカッコいいですからね。

今池　シルエットもきれいですし、定石をはずさないのがすごいと思います。

渡辺　グチャグチャしていても、ちゃんとフォルムとしてつかめますから。それに一個一個のパーツが、それぞれデザインにマッチしていて気持ちいいですね。

今池　ただ、ああいうタッチを立体で表現するとなると、そのまま作ったらだめなんですよ。立体として消化して作ってやらないと。

——今後、『オーラバトラー』という素材は、どうなっていくと思いますか?

本掛　できれば、ファンタジーのドラゴンみたいに、ジャンルとして確立されていくといいですね。イギリスあたりだと、いろいろな形、世界観でシリーズとして生きているんです。枠などはめないで、自由にできると一番いいですね。

渡辺　まあ、少なくとも『オーラファンタズム』には、枠自体なくて、出渕さんの世界の中で、自由に動かしているからおもしろいんですね。テレビ・シリーズも無視しているし。でも、コンセプトだけは生かして、テレビでは強獣の甲羅を使うって設定は全然生きてなくて、立体にして初めて生きるという。

本掛　話がよくないと普通、メカも人気が出ないでしょう。ところが、オーラバトラーって、話から別れて一人歩き始めましたね。

渡辺　というより、『ダンバイン』という作品は未消化であっても完結しているんですよ。でも、「そうじゃない」と思っている人がいるわけで、それで、テレビにない表現をしようとしているんです。今、受けているという要因はそこにあるんじゃないですか。

ろいろ問題が出るから……。

本掛　本誌で『ヴァンヴィール』を描いている藤田一己さんなんかいいと思いますよ。今すごいから。

渡辺　Zガンダムになっちゃよ。僕は草剪琢仁くんがおもしろいと思いますよ。

——この本で『聖戦士の黄昏』というマンガを描いていただきました。

渡辺　うちの『ガリアン・シリーズ』のボックスアートを依頼しています。タッチがおもしろい人なんです。

本掛　大張（正己）さんなんかどうですか？

（一同、笑）

渡辺　いかにも大張デザインになってしまうんじゃないですか。（笑）

本掛　というよりも、大張さんがオーラバトラーに関してどういう感じかたをしているかと思って。

渡辺　そういう意味でおもしろいといえば、横山（宏）さんね。全然、オーラバトラーに見えない。（一同、笑）あの人、なんにも知らなくて「オーラバトラー」作ったよって持ってくるんですけど。（笑）いいよね、もう無責任で。（笑）

中沢　小林（誠）さんが描いた、スカートの長いオーラバトラーというのも好きなんですよ。

——永野（護）さんもオーラバトラーのイラストを描いていてね。

中沢　インペリウムですね、竜みたいな感じだから世界観に合うんじゃないですか。

渡辺　敵にはなりますね。

——『オーラバトラー戦記』に敵として強獣が登場しますが、そういったものを作りたいという気持ちはありますか？

竹谷　ドラゴンとか、あの世界に合うと思います。出したいなあ。

渡辺　『剣と魔法の世界』でしょう。あの世界って。

本掛　以前、出渕さんが雑誌でダンバインと『ライディーン』のガンラをいっしょにしたイラストを描きましたが、全然、異和感なかった。

中沢　オーラバトラーの量産って、あんまり好きじゃないんです。オーラバトラーって騎士の鎧でしょう。個人個人ですべて違うパターンでね。そういうの見たいな。

本掛　騎士の特注品みたいな扱いね。

渡辺　量産すると兵器になりますから、結局ワンオフの魅力があるんじゃないかな。遠くから機影を見ただけで、判るみたいな。テレビ・シリーズは、『ガンダム』の延長みたいなもので、やはりロボット扱いなんですよ。

（一同、うなずく）

渡辺　「あ！　新型だ！」とかね。そんなの関係ないですよ。『ダンバイン』ではそういうイメージは払拭して欲しかったな。

中沢　乗っている人間が、やられそうになるとすぐ捨ててしまうでしょう。あれ嫌い。

竹谷隆之

フリー



Bークラブ16号に掲載された「究極のダンバイン」の製作者。現在は某模型雑誌の編集部に勤務しながら、ゲームメーカー関係のモデルを製作しているとのことだが、今春から立体造型を本業に選んだということで、今後の活躍に期待がかかっている。



オーラクリエーターズルーム

GAREGE KIT CATALOG

		スケール	原型製作者	価格	備考
海洋堂	ダンバイン	1/48	坂本正則	9,800	海洋堂の新作キット
	ダンバイン	1/72	片山浩	3,500	以前発売された物を改修しグレードアップしたぞ
	レプラカーン	1/72	片山浩	5,800	
	ビアレス	1/48	原詠人	9,800	海洋堂怪獣キットの名手によるオーラバトラー
	ボチューン	1/48	坂本正則	9,800	
	ギトール	なし	今池芳章	未定	ズワース、ライネックに続く第三弾新登場!!
	メガレックス	なし	原詠人	15,000	
	ドラゴドン	なし	原詠人	15,000	
コトブキヤ	ボゾン	1/35	中沢博之	8,800	
	バストール	なし	石川雄一	未定	オーラバトラーキットの中では最大のスケール
	ギトール	1/72	杉田博		
	ヴェルビン	1/72	中沢博之	3,800	出渕裕氏のオリジナルをキット化した新作!
	ビルバイン		杉田博 杉田晋		コトブキヤ12cmシリーズオーラバトラー
	ズワァース		〃		
	レプラカーンA・B		〃		
	チャム・ファウA		横井健一		
	チャム・ファウB		〃		
	ズワァース	1/72	杉田晋	4,300	
	オリジナル・オーラバトラー	なし	石川雄一	未定	
ラーク	ビアレス	1/35	ラーク	3,500	オーラバトラーキットの中では唯一のソフビ製
MAXファクトリー	ヴェルビン・ヘッド	なし	渡辺誠	未定	マックスファクトリー初のオーラバトラー

連絡先／海洋堂 (03)461-2816 770-6410
コトブキヤ 0425-22-3500 ラーク 0422 22-9078
MAX FACTORY 0423 33-7584



今池　僕の場合、造形的におもしろいから、まだ持続しているという。他の作品が、出るものかみな同じですからね、オーラバトラーとかウォーカーマシンなどは、かなり異色でしたね。

渡辺　もとのコンセプトとしては、かなり高い次元だったと思います。でも、それが作品に反映されなかった。ある意味で、まるで手をつけられなかったから、今、おもしろいんじゃないですか。

今池　次に『ダンバイン』は的な作品が作られるとしても、また、あんな形になると思いますよ。『ダンバイン』チャム・ファウが出ただけでもよいのでは。(一同、笑)

渡辺　好きなんだ。

今池　アニメなどには適しているキャラクターだと思います。肩に乗れる女の子なんて、なかなか魅力的じゃないですか。「一家に一匹」みたいな感じで。(一同、笑)

——最後に出渕さんに対する要望みたいなものを伺いたいのですが。

中沢　どちらかというとオドロオドロしいものが多いので、もう少しヒーローっぽいものを、ヴェルビンみたいな系統のものをお願いしたいですね。あとは、鷲に人が乗っているというイメージが好きなので、そういう感じでウィング・キャリバーなり、オーラボンバーなりをやって欲しいですね。

本掛　造形物を作る立場としては、三面図を描いて欲しいなということ。(笑)

渡辺　デザイナーさんが描くと、かえって混乱する!(一同、笑)

中沢　横の図面だけきちんとしたものがあったんですが、だいぶ楽でしたよ。

本掛　あとは支援用のメカとかなど描いてもらったほうが、世界が広がると思います。

竹谷　『オーラファンタズム』は、オーラバトラーばかりなので、もっと出渕さんの世界観を出してくれるといいなと思います。

本掛　ドラマというか、ストーリーですか?

竹谷　いや、小物とか、世界がわかるイラストとか。

——今池さんは?

今池　そうですね。三機のメカが変形合体するオーラバトラーなんか。(一同、爆笑)それと追加装甲システムみたいなものも、ちょっとやっていただきたいですね。(笑)あと、四脚型とか六脚型とかのフォルムの変っているやつもいいですね。

——ラストは渡辺さんでしめてもらいましょう。

渡辺　オーラバトラー・ガリアンです。(笑)別の意味でいえば、人が乗っているメカですから、パイロットのキャラクターが出るような誌面の見せ方をやってくれると、イメージが広がると思います。騎士っていうイメージを強くして、国ごとのデザインなり、そういった部分を出して欲しいですね。

〈END〉





B-CLUB SPECIAL

オーラバトラー

オーラファンタズム

ISBN4-89189-322-2 C0076 ¥980E

定価980円

CONTENTS

EDITORIAL STAFF

構成・編集　伸童舎
井上　徹
千葉　暁
渡辺利浩
渡部　聖

デザイン　福地　仁

フォト　高瀬ゆうじ

協力　サンライズ
出渕　裕
スタジオ　ぬえ
海洋堂
コトブキヤ
ホビーショップ　ラーク
MAX FACTORY

参考文献　角川書店刊
「リーンの翼」
「オーラバトラー戦記」

B－クラブ　スペシャル　7

オーラバトラー　定価980円

■発行日　昭和62年　7月10日

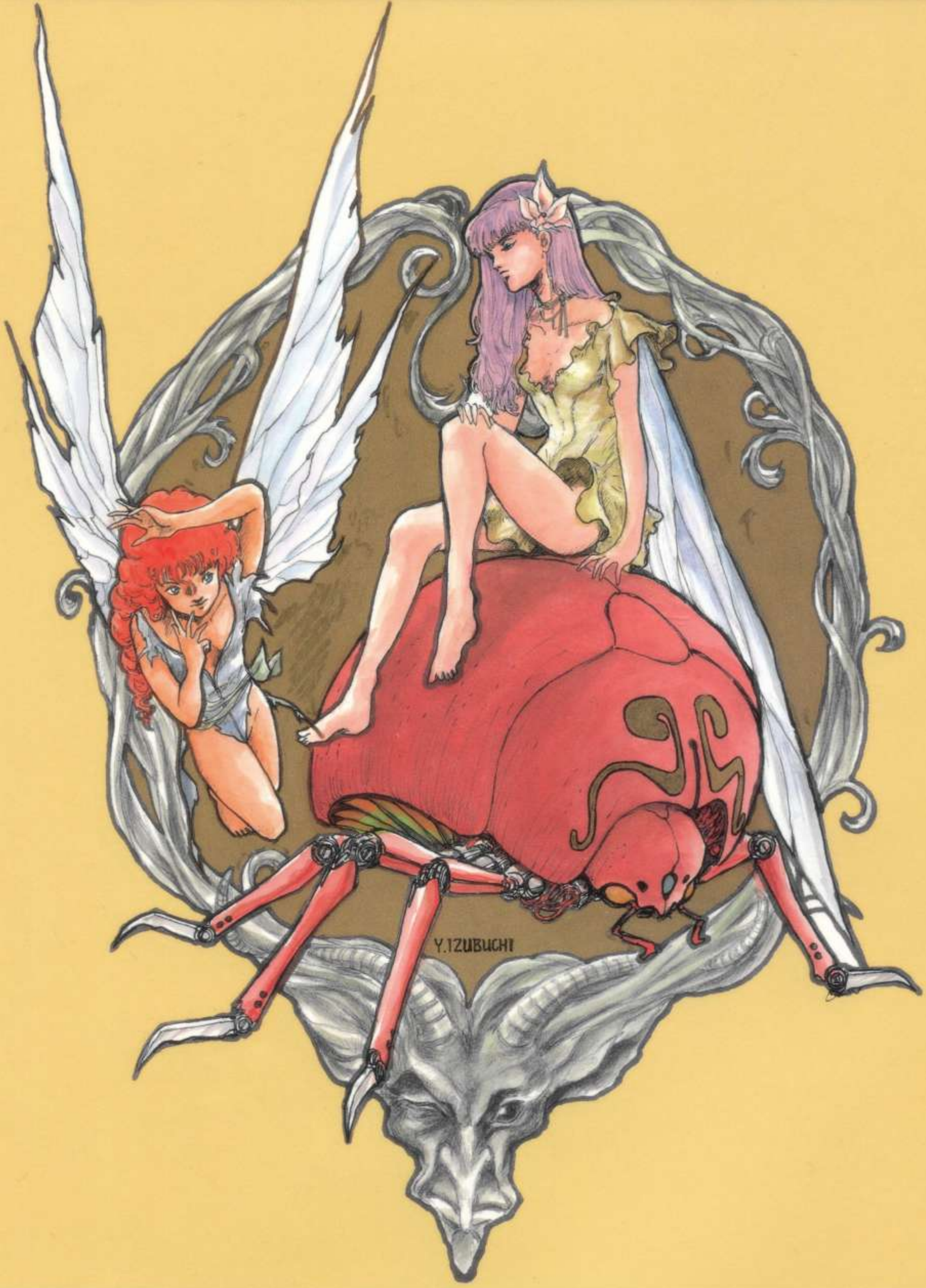
■発行人　山科　誠

■発行　(株)バンダイ
〒160　東京都新宿区新宿2－3－11
大橋第一ビル6F
電話（03）350－8487

■編集人　加藤　智

■印刷　(株)凸版印刷

ＩSBN4-89189-322-2 C0076 ￥980E



TVシリーズが終了して数年たつ現在、今もなお燃え続けているオーラバトラー人気の炎。その炎に油を注ぐべく超豪華本がここに登場!!

豪華内容紹介

- 加筆修正、描きおろしを加えた『AURA FHANTASM』収録!!
- 新作ガレージキットによるモデルアート
  海洋堂、ギトール／コトブキヤ、ヴェルビン／ラーク、ビアレス／MAX FACTORY、ヴェルビンヘッド
- 出渕　裕氏構成のオリジナルストーリー



ISBN4-89189-322-2 C0076 ¥980E

定価980円



B-CLUB SPECIAL

AURA BATTLERS
—AURA FHANTASM—

ISBN4-89189-322-2 C0076 ¥980E

定価980円